QUEEN COMPUTER

Software & games

"L'idea giusta per il regalo di Natale"

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO

Titolo	Prezzo
ACROBATIC MISSION	73.000
ACTION REPLAY SUPER NES/SUPER NIN	115.000
ADDAMS FAMILY *	147.000
ADDAMS FAMILY 2	139.000
ALIEN 3 *	125.000
ALIENS VS PREDATOR	132.000
AMERICAN GLADIATORS	125.000
ASTERIX *	TEL.
BASEBALL 2020	148.000
BATMAN IL RITORNO	73.000
BATTLETOADS	132.000
BEST OF THE BEST	118.000
BIO METAL - DARIUS 3	132.000
BLAZEON	87.000
BLUES BROTHERS	131.000
BOB *	127.000
BUBSY *	147.000
CACOMA KNIGHT	87.000
CAPITAN AMERICA *	138.000
CAPITAN NOVOLIN	87.000
COMBATRIBES	73.000
CONGO'S CAPER *	126.000
COOL SPOT *	136.000
COOL WORLD	102.000
CYBERNATOR	121.000
DARIUS FORCE *	185.000
DEAD DANCE - RUSHING BEAT 3	147.000
DESERT STRIKE	126.000
DEVIL BOY	145.000
DIMENSION FORCE	88.000
DOOMSDAY WARRIORS	111.000
DRAGON BALL Z	177.000
DRAGON'S LAIR	96.000
DRAGON'S LAIR III	133.000
DUNGEON MASTER *	147.000
EARTH DEF. FORCE	147.000
EUROPEAN ADAPTOR SFX	40.000
EXHAUST HEART 2	102.000
F - ZERO	110.000
FAMILY DOG	126.000
FAMILY TENNIS	147.000
FANTASY STORY *	203.000
FATAL FURY *	142.000
FINAL FIGHT 2	88.500
FINAL SET *	190.000
FIRST NORTH STAR KEN 6	147.000
FIRST SAMURAI	147.000
FLYING HERO	102.000
FORMATION SOCCER 2	148.000
GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING	147.000
GHOST BOY	145.000
GOOF TROOPS	140.000
GP 1 MOTOMONDIALE	177.000
GRADIUS 3	87.000
GREAT WALDO SEARCH *	81.000
GS ANGELS *	177.000
GUNDAM 2 *	185.000
HARLEY HAMENG. ADV. 93	87.000
HIT THE ICE	129.000
HOLE IN ONE	87.000
HYPER ZONE	73.000
IKARI WARRIOR	118.000
INTERNATIONAL TENNIS	148.000
JAMES POND *	125.000
JERRY BOY	111.000
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR *	147.000
JOE E MAC 2	130.000
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	132.000
JURASSIC PARK *	168.000
KAWASAKI CHALLENGE	141.000
KICK OFF	171.000
KING ARTHUR WORLD	138.000
LEMMINGS	72.000
LETHAL WEAPON	147.000
MAGIC JOHNSON BASKET	171.000
MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE	171.000
MARIO & WARIO	147.000
MARIO ALL STAR COLLECTION	138.000
MARIO IS MISSING *	129.000
MARIO PAINT	147.000
MAZINGA Z	140.000
MECH WARRIOR	117.000
MISTERY CIRCLE	52.000
MORTAL KOMBAT *	148.000
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	144.000
NINJA BOY	118.000
OUTLANDER	111.000
PAPERBOY 2	87.000
PIT FIGHTER	87.000
POCKY AND ROCKY	133.000
POP'N - TWINBEE & WIMBEE ADV.	145.000
PRINCE OF PERSIA	130.000
PRO SOCCER	88.000
PUSH OVER	88.000
PUTTY MOON	102.000
RED LINE F1 RACE *	138.000
ROAD RIOT	132.000
ROAD RUNNER	147.000
ROBOCOP 3	126.000
ROCKY JOE BOX	141.000
RUSHING BEAT II	133.000
SENGOKU *	185.000
SHADOW RUN *	126.000
SPANKYS QUEST - R	72.000
SPINDIZZY WORLD	130.000
STARFOX	103.000
STARWING	132.000
STEALTH	110.000
STREET COMBAT - RANMA 1/2	126.000
STREET FIGHTER 2	87.000
STREET FIGHTER 2 TURBO *	162.000
STRIKEGUNNER	73.000
STRIKER- WORLD SOCCER	148.000
SUPER ADVENTURE ISLAND *	147.000
SUPER AIR DIVER	171.000
SUPER ALESTE	147.000
SUPER BIRDIE RUSH	147.000
SUPER BOWLING	103.000
SUPER CASTLEVANIA IV	132.000
SUPER CONFLICT WORLD	103.000
SUPER FIRE PRO WRESTLING	73.000
SUPER FORMATION SOCCER II *	140.000
SUPER GHOULS & GHOST	96.000
SUPER HIGHT IMPACT	125.000
SUPER KICK OFF	102.000
SUPER KRUSTYS (SIMPSONS)	147.000
SUPER LEMMINGS	147.000
SUPER LOGIC BOMB *	139.000
SUPER MARIO ALL STARS *	TEL.
SUPER MARIO KART	110.000
SUPER OFF ROAD BAJA *	140.000
SUPER PROBOTECTOR	132.000
SUPER SOCCER	124.000
SUPER STAR WARS	103.000
SUPER STREET FIGHTER II	171.000
SUPER SWIV	58.000
SUPER TENNIS	124.000
SUPER TMHT TURTLES IV	147.000
SUPER U. N. SQUADRON	147.000
SUPER WIDGET *	133.000
SUPER W.W.F. SUPERSTAR	147.000
SUPER ZELDA 3	110.000
TAZMANIA *	131.000
TERMINATOR *	87.000
THE LOST VIKINGS *	129.000
THE SIMSPON: BART'S NIGHTMARE *	130.000
TOM & JERRY	102.000
TOYS	92.000
TUFF E NUFF *	140.000
VEGAS STAKES (CASINÒ)	114.000
VOLLEYBALL 2 *	138.000
WAYNE'S WORLD	103.000
WHEEL OF FORTUNE	103.000
WHERE IS CARMEN 2	144.000
WING COMMANDER	167.000
WOLF CHILD	114.000
WORLD HERO *	156.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	124.000
WWF ROYAL RUMBLE	148.000
WWF WRESTLINGMANIA	118.000
YOSHIE COOKIE *	114.000
ZELDA 3	130.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS *	132.000

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
2020 BASEBALL *	132.000
ACQUATIC GAMES	73.000
ACTION REPLAY MEGADRIVE/GENESIS	115.000
ADATTATORE JAPAN/EUROPE MEGADRIVE	18.000
ADDAMS FAMILY *	129.900
AIR MANAGEMENT *	73.000
ALIEN 3 *	67.000
ALIEN STORM	49.000
AMERICAN GLADIATORS	129.000
BATMAN	51.000
BATMAN IL RITORNO *	96.000
BATTLETOADS	87.000
BILL WALSH FOOTBALL	133.000
BLASTER MASTER 2 *	114.000
BOB *	114.000
BONANZA BROSS	43.000
BUBSY *	110.000
BULLS VS LAKERS *	73.000
BUSTER DOUGLAS KO BOXING *	58.000
CAPITAN AMERICA	111.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	102.000
CHUCK ROCK	73.000
COOL SPOT	122.000
CRUE BALL - SUPER FLIPPER	72.000
CYBORG JUSTICE	73.000
DAHNA	28.000
DARWIN 4081	28.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	43.000
DAVIS CUP TENNIS *	111.000
DEADLY MOVES - POWER ATHLETE	87.000
DESERT STIIKE	66.000
DINOLAND FLIPPER *	58.000
DINOSAUR FOR HIRE *	110.000
DOUBLE DRAGON	119.900
DOUBLE DRAGON 2 *	63.000
DOUBLE DRAGON 3	110.000
ECCO THE DOLPHIN *	102.000
ELEMENTAL MASTER	87.000
EUROPEAN CLUB SOCCER *	72.000
EX - RANZA *	107.000
F1 CIRCUS *	73.000
F1 GRAND PRIX *	88.000
F1 HERO *	66.000
F1 SUPER LICENSE *	108.000
F 22 INTERCEPTOR	81.000
FATAL FURY *	117.000
FATAL LABYRINTH *	87.000
FERRARI F1 *	81.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER *	139.900
FLASHBACK	133.000
FLINSTONES *	113.000
FORMULA 1 *	139.900
G-LOC - AIR BATTLE	72.000
GALLAHAD *	87.000
GENERAL CHAOS	114.000
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	129.900
GLOBAL GLADIATORS	72.000
GOLDEN AXE III *	108.000
GRAND SLAM TENNIS *	65.000
GUNSTAR HERO	109.000
H REAL DEAL BOXING *	58.000
HARD DRIVING *	73.000
HAUNTING *	120.000
HOME ALONE	73.000
HOOK *	130.000
HUMAN	103.000
INDIANA JONES	111.000
INTERNATIONAL HOCKEY *	43.000
JAMES BOND 007	73.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	96.000
JEWEL MASTER	41.000
JOE MONTANA FOOTBALL II	49.000
JOHN MADDEN FOOTBALL *	43.000
JUNGLE STRIKE *	139.900
JURASSIC PARK *	126.000
KICK BOXING *	71.000
KICK OFF	132.000
KID CAMALEON	43.000
KING OF THE MONSTER	103.000
KING SALOMON - FISHING GAME	111.000
LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID)	96.000
LANDSTALKER *	148.000
LEMMINGS *	87.000
LHX ATTACK CHOPPER *	81.000
LOTUS TURBO	81.000
MAGIC ADAPTOR	33.000
MAZINGA ROBOT - MAZIN SAGA	103.000
MEGA PANEL - TETRIS	43.000
MEGA TRAX *	58.000
MEGALOMANIA	103.000
MICROMACHINES *	96.000
MIG 29 FIGHTER PILOT *	130.000
MOHAMMED ALI BOXING '93	103.000
MONOPOLI	103.000
MOONWALKER	72.000
MORTAL KOMBAT *	133.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL *	108.000
NEW ZEALAND STORY *	88.000
NHLPA '94 HOCKEY *	130.000
NHLPA HOCKEY '93	72.000
NINJA TURTLES *	117.000
OLIMPIC GOLD *	81.000
OUT OF THIS WORLD-ANOTHER WORLD	117.000
OUTRUN 2091	58.000
PAPERBOY *	58.000
PGA TOUR GOLF 2	58.000
POWER MONGER	58.000
POWRER CHALLENGE GOLF	103.000
RAMPART *	88.000
RANGER X *	118.000
ROAD RUSH	43.000
ROAD RUSH II	96.000
ROBOCOP 3 *	129.900
ROCKET KNIGHT ADVENTURE *	141.000
ROGERS C. BASEBALL	73.000
SAINT SWORD	43.000
SD VALIS	43.000
SHADOW THE BEAST 1 *	43.000
SHADOW THE BEAST 2 *	73.000
SHINING FORCE *	132.000
SHINOBI 2	108.000
SIDE POCKET - BILIARDO	103.000
SIMPSON: BART'S NIGHTMARE *	129.900
SONIC 2	52.000
SORCERER KINGDOM	133.000
SPACE INVADERS *	58.000
SPEEDBALL 2	67.000
SPIDERNAM/X-MAN	119.000
SPLATTERHOUSE 3	103.000
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION *	170.000
STREET OF RAGE 2	103.000
STRIDER 2 *	87.000
SUMMER CHALLENGE *	87.000
SUMO FIGHTING	128.000
SUNSET RIDER	116.000
SUPER CHASE HQ *	73.000
SUPER MONACO GP II	72.000
SUPER OFF ROAD	119.900
SUPERVOLLEYBALL *	73.000
T2 - TERMINATOR 2 ARCADE GAME	103.000
TALE SPIN	87.000
TAZMANIA *	72.000
TEAM USA BASKETBALL	72.000
TECHNO CLASH *	TEL.
TECMO WORLD CUP - CALCIO *	87.000
TECNO CLASH	116.000
TERMINATOR 2 *	129.900
THE SIMPONS: BART'S NIGHTMARE	114.000
THE SUPER SHINOBI 2 *	TEL.
TINY TOONS	107.000
TOYS	126.000
TRASIA	72.000
THUNDER FORCE IV	73.000
TURBO OUTRUN	72.000
TURTLES *	132.000
TWO TRIBES POPULOUS II *	TEL.
TYRANTS - MEGA LO MANIA	87.000
ULTIMATE SOCCER *	108.000
UNIVERSAL SOLDIER	119.900
WARP SPEED	66.000
WIMBLEDON TENNIS *	108.000
WINTER OLYMPICS *	139.900
WONDER BOY 5	43.000
WORLD CLASS LEANDERBOARD *	87.000
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	87.000
WORLD TROPHY SOCCER	73.000
WRESTLE WAR *	43.000
X - MEN	117.000
XDR	42.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS *	123.000

MEGA CD

Titolo	Prezzo
AFTER BURNER III	136.000
BATMAN IL RITORNO *	111.000
CDX MEGA CD PAL VERSION	103.000
CHUCK ROCK	111.000
CLASSIC 4 IN 1	129.000
COBRA COMMAND	111.000
DEVASTATOR *	102.000
DRACULA	136.000
EARNEST EVAN	87.000
ECCO THE DOLPHIN *	108.000
FINAL FIGHT	110.000
FUNKY HORROR BAND	43.000
HEAVY NOVA	67.000
JAGUAR XJ 220	133.000
KEDO FLYING	147.000
LAUGHING MASTER *	156.000
NIGHT STRIKER	135.000
NIGHT TRAP	130.000
POWER FACTORY *	132.000
PRINCE OF PERSIA	126.000
ROAD BLASTER FX	129.000
ROBO ALESTE	111.000
SLIPHEED *	190.000
SOL FACE	87.000
SONIC CD *	156.000
SPIDERMAN *	95.000
THUNDER STORM FX	117.000
TIME GAL *	113.000
WONDER DOG	72.000

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA - 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	CONSOLE	PREZZO	COGNOME E NOME
			INDIRIZZO E N.° CIVICO
			CAP. CITTÀ E PROVINCIA
			PREFISSO E TELEFONO
			FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO		L.........7.000	
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE		L.......13.000	☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI	TOT	L...............	☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
CO I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO			☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
			☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA CASTELGOMBERTO 153 - 10137 TORINO

IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi • Redazione: Xenia -

GIOCHIAMO CON LE SCATOLE DI PASTA!

Certo, poter pensare di giocare con le scatole di spaghetti o con quelle del budino potrebbe sconcertare un attimo, ma a quanto pare adesso è possibile anche questo. In Giappone per la verità ha già suscitato grande scalpore e interesse, mentre in Italia ha appena iniziato a esistere. Sto parlando, ovviamente, del BARCODE BATTLER, il nuovissimo videogioco SEGA capace di cambiare a ogni lettura di... scatola!
Fra le news di questo numero leggerete senza dubbio le notizie più interessanti riguardanti proprio questo nuovo videogioco portatile, ma la cosa che mi premeva di più raccontare è lo spunto comunque interessante che quest'idea ha saputo sfruttare: poter cambiare alcuni parametri di un gioco grazie agli oggetti che ci circondano quotidianamente. E' un modo per aumentare la longevità di qualunque videogioco e, soprattutto, di avere sempre nuovi stimoli e nuove sfide da affrontare...
Mi immagino quindi già questo Natale, sotto l'albero non ci saranno più scatoloni pieni di giocattoli, ma centinaia di prodotti alimentari contrassegnati dal loro bel codice a barre, utilissimi non solo per saziarsi ma anche per cambiare l'avventura del BARCODE BATTLER. Si unisce l'utile al dilettevole, dunque, e in questo periodo di crisi ho proprio l'impressione che un'idea così possa davvero funzionare.
Per una volta, quindi, grafica e sonoro lasciano il posto a una bella idea, ma io sto aspettando con ansia il Natale in cui anche sul Super Nintendo basteranno dei codici a barre per trasformare il temibile Drago nemico di Mario in un innocente angioletto privo di forze lasciando al mitico eroe coi baffi e il cappellino il compito di distruggere altri mostri più cattivi del primo.
Non mi resta che augurarvi un Buonissimo Natale, se non altro perché se avete il BARCODE BATTLER farete la scorpacciata di torroni, panettoni e pandori, sulle cui confezioni, si sa, non mancano certo i codici a barre!

BUON NATALE da Stefano Gallarini e da tutta la Mitica Redazione di Consolemania

Si ringraziano Joystick Fun, Console Generation per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

GAME BOY

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

MEGA CD

MEGA DRIVE

NES

SUPER NINTENDO

Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con

MA C'ERA PROPRI

Certo che il 3DO ha provocato un bel polverone. Fino ad ora l'Atari si limitava a periodici aggiornamenti sulla sua fantomatica console; la Nintendo, tra una censura e l'altra, sognava un CD; la Hudson, tra un gioco e l'altro, sognava una console tutta sua mentre la Sega era abbastanza occupata a cercare di sfruttare il suo Mega CD.
L'effettiva uscita di un nuovo sistema come il 3DO che, sinceramente, non vedo come possa mettersi in concorrenza diretta con SNES e MD, sembra aver scatenato una vera caccia alla nuova macchina, panico da obsolescenza, tutti stanno spingendo il piede sull'acceleratore, se avevate in mente di lanciare anche voi la vostra console, un frullatore o una nuova marca di yogurt questo è il momento: ci stanno provando tutti. Ma procediamo in ordine d'età, prima i vecchi...

JAGUAR

Sembrava non dovesse mai accadere e invece... si sono finalmente viste le prime foto del nuovo sistema Atari, e non solo della console, ma anche di diversi giochi che sembrano essere in fase avanzata di programmazione.
Il cuore della console è un 64 bit terribilmente veloce, in grado di bersi una cinquantina di MIPS (milioni di istruzioni al secondo, nulla di sorprendente (si fa per dire) visto che si tratta di un chip RISC (poche istruzioni ma molto veloce, l'unico particolare è che deve eseguire un maggiore numero di istruzioni rispetto a una CPU "normale")) creato dalla stessa Atari ed è affiancato per incombenze grafiche da un processore in grado di gestire con facilità poligoni alla Starfox (con tanto di texture mapping) e rendering (ombreggiature e riflessi). Si tratta di un sistema basato su cartuccia, ma sarà in futuro reso disponibile (sempre che la console abbia successo) anche un drive CD-Rom. Ma la cosa più impressionante è il prezzo: per il lancio è stato annunciato un prezzo di 200 dollari (circa 300.000), in diretta concorrenza con SNES e MD, prezzo ottenuto grazie alla collaborazione del colosso IBM che ha prestato i suoi stabilimenti per la realizzazione fisica della console, e che, se sarà confermato, potrebbe dare una notevole spinta alla macchina. Anche la data di uscita è ormai definita, la console dovrebbe essere messa in vendita in America in gennaio (dei veri geni a non farlo uscire per Natale), speriamo non si tratti

dell'ennesima bufala.
Per quanto riguarda i giochi di cui cominciano a girare immagini, non c'è ancora nessuna traccia di Tempest 2000 e Battlezone 2000, vecchi zombie Atari resuscitati per animare la risorta console (mistico, eh?), che erano stati annunciati per primi.
Hanno invece fatto la sua apparizione Cybermoph, Alien vs Predator e Crescent Galaxy tra i giochi più "interessanti".
Il primo è uno shoot 'em up alla Starfox: un sacco di poligoni su uno scenario fatto di paesaggi renderizzati alla "Vistapro", tipo quelli della presentazione di Jaguar e Thunderhawk, solo fatti meglio, con un sacco di colori di più e inoltre vi ci muovete dentro (riguardo alla velocità non possiamo naturalmente pronunciarci, ma con una processore così...).
Alien vs Predator è invece un "pochino" diverso dalla versione che avete visto su SNES a opera

O BISOGNO DI YOPLAIT?

dell'Activision: una vera fiera del texture mapping proprio come in Ultima Underworld (anch'illo in uscita in zona console, a proposito, anche Wolfenstein 3D passerà su console, ricordatemi di parlarvene), di cui sono ricoperti gli scenari in grafica poligonale. Il gioco è semplicemente una caccia che potrete condurre nei panni dell'alieno bavoso o di quello rasta (con le (ex) treccine alla Gullit, per chi non lo sapesse, e non era assolutamente riferito a particolari abitudini sessuali di Predator) o ancora di un Marine Spaziale (per la bibliografia, oltre che per l'atmosfera del gioco, vedi Space Marine, Space Hulk, Space Crusade, etc.)

Un poco più convenzionale è invece Crescent Galaxy, si tratterebbe del solito shoot 'em up se non fosse per la grafica che sfrutta a piene mani il rendering con sprite belli tondi, lucidi e pieni di riflessi. Personalmente mi sembra che figure tridimensionali stonino abbastanza in un tipo di gioco per definizione bidimensionale, ma non si può negare che il titolo faccia la sua bella figura.

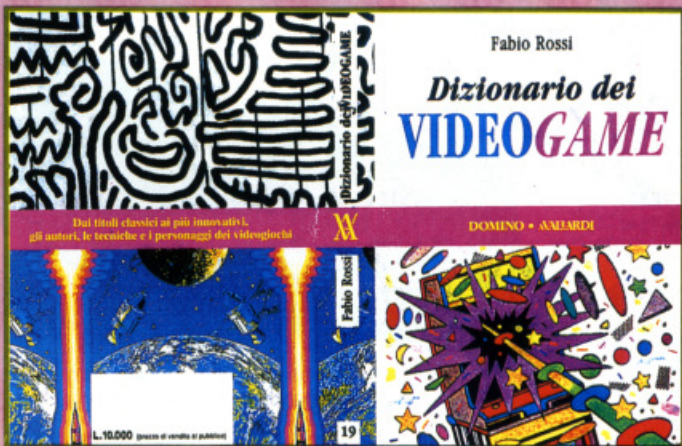
Per quanto riguarda altri giochi come Raiden, Tiny Toons o Humans (che dovreste ormai conoscere benone) pur pompati graficamente, sono un po' troppo convenzionali (il vecchiotto Raiden è bellino ma è stato convertito con grosso successo un sacco di tempo fa anche su PC Engine che, vi ricordo, è un 8 bit) considerata la potenza della macchina: perché acquistarla se ci puoi trovare gli stessi giochi di SNES e MD? Perché costa lo stesso? Ottima osservazione, potrebbe essere la chiave del suo successo, dal canto nostro (anche se di importazioni, per ora, neanche l'ombra) non ci dispiacerebbe dedicargli un futuro an-

LA TRECCANI DEL VIDEOGIOCO

Se vi siete sempre chiesti cosa fosse il texture mapping, quale fosse stato il primo gioco a utilizzare i frattali, cosa abbia fatto nella sua vita Simon Pick e cosa cavolo fossero l'Archimedes (che, tra l'altro, sta tentando un disperato ritorno alla ribalta) o il VCS Supercharger e se in generale vi resta abbastanza difficile capire quanto, ogni tanto, ci capita di scrivere e di citare su queste pagine potrebbe tornarvi utile il "Dizionario dei Videogame" della Vallardi/Garzanti che trovate in libreria a novembre.

L'autore è una vostra vecchia conoscenza (oltre che mio amico da diversi anni), ovvero Fabio Rossi. Molti di voi ricorderanno infatti che iniziò a scrivere proprio sulle pagine di Zzap! e TGM (come, del resto, buona parte di coloro che lavorano in questo settore) diversi annetti addietro.

Il Dizionario dei Videogame raccoglie in diverse centinaia di voci le terminologie, i giochi più famosi mai usciti, i capostipiti, e ancora aneddoti spesso curiosi e divertenti (alcuni, talvolta, insospettabili) e tutto quanto raccolto in una decennale (e oltre) esperienza nel settore sotto forma di un dizionario, un elenco di voci che compongono una piccola storia del videogioco.

Il libro non pretende certo né di essere l'opera omnia sui videogiochi (sarebbe difficile in formato tascabile), né di informarvi su tutti i giochi mai usciti o le ultime novità (a quello, dopo tutto, ci pensiamo noi). Possiamo invece sperare che la pubblicazione di un libro

per così dire "ufficiale" possa legittimare un fenomeno come quello videoludico anche presso coloro che, per ignoranza, lo hanno guardato con sospetto e che li aiuti a capire che in quei piccoli, stupidi, giochini è stato speso un mare d'ingegno, inventiva e fantasia umani molto diversi dalla passività delle fredde macchine a cui li si vorrebbe fare appartenere, e che la pubblicazione di questa piccola "storia del videogioco" possa servire a quelli della mia (nostra NdAlex) generazione a ricordare un piccolo patrimonio comune con una nostalgia non diversa da quelli che, un paio di generazioni più in là, ricordavano l'apparizione dei primi programmi televisivi; ma soprattutto speriamo che una corretta informazione possa aiutare coloro che, spero per ignoranza e non per dolo, tanto a sproposito hanno scritto sui videogiochi.

La presentazione ufficiale del libro ci sarà il 10 dicembre alla libreria Garzanti di Galleria Vittorio Emanuele; da segnalare che, oltre all'autore, saremo presenti anche noi, venite a trovarci.

Ah, dimenticavo l'ora: ci vediamo alle 18.00, non mancate.

Amiga CD³².
Ha tutti i titoli per essere un mostro.

Attenti, ragazzi. Il mostro è tra noi. Ma chi è il mostro? Eccolo: doppia velocità, doppia potenza e 256.000 colori. Ci vuole occhio per catturarlo, polso per dominarlo e, soprattutto, fegato da vendere. Perché anche il mostro è in vendita: 699.000 lire (IVA compresa) e ti porti a casa lui e i suoi due giochi preferiti, Oscar e Diggers*. E poi, con tutti i titoli che ci sono - belli, bravi e incredibilmente convenienti - potrai sfidarlo e strappargli il titolo di mostro. Ma sarà difficile, perché mostri si nasce. Come Amiga CD 32, la prima consolle CD da gioco a 32 bit. Sì, trentadue. Mostruoso, eh?

IL MONDO NON SARA' PIU' LO STESSO. Commodore

* Promozione valida sino al 31.12.93.

CANARD

ANTEPRIMANIA

COCCOLINO CONCENTRATO VS LENOR ULTRA

Gli anni '50 e '60 sono stati gli anni di mode e follie americane esportate per tutto il mondo: speriamo che lo stesso non accada per quanto riguarda il Giappone negli anni '90 perché da loro le mode sono decisamente più strane. Non mi sembra il caso di ricordarvi dove sia nato il successone dell'ultimo anno, il Karaoke, mentre il Pachinko, quella specie di flipper passivo in cui i giapponesi riversano quotidianamente delle vere e proprie fortune, non sembra (per fortuna) avere alcuna intenzione di diffondersi tra noi. E' arrivato in compenso il Barcode Battler, un'altra idea su cui nessuno di noi avrebbe scommesso una lira e che ha invece spopolato in Giappone. Il BB è in pratica un lettore di codici a barre che trasforma i dati contenuti in uno qualsiasi di questo codici (popcorn, dixan e chi più ne ha più ne metta) in guerrieri, ognuno con sue caratteristiche di resistenza, attacco, difesa, armi e magie da utilizzare in duelli con personaggi di amici o quelli generati dal BB, fino a confrontarsi col megacattivone finale. Non lasciatevi ingannare dall'aspetto, non si tratta assolutamente di uno di quei videogiochi portatili, l'azione è assolutamente inesistente, tutto quello che si vede su schermo sono le caratteristiche dei personaggi, con un paio di tasti si può influire sulle sorti del combattimento. I giocatori hanno diverse armi e bonus a disposizione, la situazione di una partita con il BB può essere salvata, ed è consigliabile affrontare inizialmente giocatori più deboli per rafforzare il proprio personaggio.
In Giappone la Barcode mania ha scatenato una vera e propria caccia ai codici a barre che (per caso) contenevano dati di personaggi particolarmente potenti, arrivando perfino a influire sui dati di vendita di alcuni prodotti. In effetti si può comprendere parte del successo del Barcode Battler, sotto l'aspetto ultratecnologico si nasconde in fondo la stessa filosofia delle più comuni figurine, le figurine del 2000, che ti porta ad affezionarti al tuo personaggio, pur nascosto tra gli anonimi codici di un wafer al cioccolato e a cercarne di altri sempre più grossi e potenti. Sarò pazzo ma questa follia potrebbe avere successo anche qui in Italia: forse arriveremo anche noi a vedere sfide all'ultimo sangue tra Coccolino Concentrato e Lenor Ultra, e non solo nella pubblicità come diceva qualche sera addietro il buon Michele Serra.

golino, non so, si potrebbe chiamarlo Atari Returns.

SATURN

Ha fatto non poco scalpore la notizia dei nuovi progetti della Sega riguardo al mercato videoludico del futuro, in una parola il Saturn, la loro prossima console. E proprio questo probabilmente era il loro primo intento: fare notizia, far sapere che anche loro disponevano della tecnologia necessaria alla produzione di una nuova mega-macchina, far sapere a tutti che non sarebbe stato saggio passare ad altri sistemi prima di avere dato un'occhiata anche al loro e per fare questo non c'è bisogno di realizzare una nuova macchina, basta una conferenza stampa. Ora si tratta di dimostrarlo praticamente e sembra che, a quanto dice la Sega, riusciremo a vedere qualcosa di concreto al prossimo CES a Las Vegas (gennaio, insomma), anche se i ritardi (Jaguar insegna) sono all'ordine del giorno quando si tratta di nuove macchine.
Fanno ben sperare le tanto declamate tecnologie 32 bit della loro produzione di coin op (stiamo parlando naturalmente di Virtua Racing, ma lo stesso sistema sta per essere sfruttato anche per altri coin op, aspettatevi prossimamente al bar i poligonali Virtua Fighters e Star Wars) che saranno la base della nuova macchina. Oltre al processore RISC 32 bit il pezzo forte sarà l'hardware grafico in grado di gestire poligoni con velocità prossime alla macchina da bar (si parla di 16000 poligoni contemporaneamente su schermo) oltre a diversi altri simpatici effetti. La macchina sarà naturalmente basata su CD, ma sarà incompatibile con i giochi Mega CD: il nuovo Saturn intende essere qualcosa di molto diverso da una console classica con CD-ROM, e vista la tecnologia hardware drasticamente diversa sarebbe necessario includere nel nuovo Saturn anche l'hardware di Megadrive e Mega CD con una levitazione di costi inaccettabile. A proposito di costi, alla Sega ci assicurano che terranno bassi i prezzi, e infatti, secondo alcune voci, dovrebbe costare circa 400 dollari (circa 600000 lire) forse un po' tanto ma bisogna considerare che è incluso anche il CD-ROM (come un Wondermega, in pratica) con i risparmi che ne conseguono per quanto riguarda il prezzo dei giochi, resta solo da vedere quanto costerà un'eventuale unità CD per Jaguar.

CINEMA & VIDEOGIOCHI

No, niente tie-in questa volta, la notizia riguarda la Tri-Star e la Sony che, fino a qualche mese fa, nessuno avrebbe scommesso potessero avere la minima relazione con videogiochi, occupandosi la prima di distribuzione cinematografica, video e musicale, la seconda essenzialmente di Walkman. La Sony ha comunque cominciato a occuparsi da diversi mesi del mercato videoludico, come avrete potuto notare dalla quantità di giochi e pagine sulla rivista, e sarà proprio la Columbia Tri-Star a occuparsi della distribuzione in Italia dei suoi giochi: speriamo solo che non comincino a distribuire le cartucce all'uscita dei cinema...

ATTENZIONE
LA PAGINA DEI COMUNICATI UFFICIALI!

BATTIAMOCI MA CON ONORE

La Leader Distribuzione segnala il seguente errore: nel numero 24 di Consolemania, di Novembre , la società ha utilizzato, come di consueto, la propria pagina pubblicitaria relativa al titolo Jimmy Connors.
In essa veniva evidenziata la possibilità di distribuire il titolo in due formati: Super Nintendo e Game Boy.
Questa seconda informazione, purtroppo, rappresenta un non-voluto errore.
Il Publisher Ubi Soft, di Montreuil Sous Bois (F), ha infatti unilateralmente deciso di far distribuire il formato Game Boy del titolo attraverso la Società GIG di Osmannoro, Firenze.
Questo senza neppure informare il partner Leader, con il quale era legato da accordi commerciali.
Di questa informazione dobbiamo ringraziare il Sig. Horvat, Amministratore Delegato della GIG, il quale ha avuto la cortesia di far avvertire il Sig. Holder, nostro presidente.
Da ciò si può intendere come tra GIG e Leader non esista un rapporto di "concorrenti-nemici", ma soltanto di "concorrenti".
Ci scusiamo con tutti i lettori di Consolemania, che ormai da molti mesi avevano avuto la possibilità di vedere la nostra pubblicità preparatoria di Jimmy Connors, nonché con i nostri clienti ed agenti, che già nella nostra campagna estiva avevano voluto prenotare il titolo nel formato Game Boy.

Leader Distribuzione SpA

ASTERIX COMBATTE LA STANCHEZZA

Molti ragazzi che si accingono a giocare con un videogame non ne leggono le istruzioni, vuoi perché sono andate perse, vuoi perché sono state direttamente defenestrate.
Partendo da questo presupposto, i creatori di Asterix per Super Nintendo hanno realizzato una schermata di avvertimento, che appare con scadenza oraria (ogni 60 minuti, quindi). Per prima cosa appare lo stesso Asterix, che suggerisce al giocatore di prendersi una pausa. Se la risposta alla gentile proposta è negativa, Asterix chiede al giocatore se non vuole ripensarci.
Dei test condotti su ragazzi dagli 8 ai 14 anni hanno dimostrato che questo tipo di prevenzione "passiva" è estremamente efficace e che due ragazzi su tre accettano il suggerimento del loro beniamino.
Ci auguriamo che un simile esperimento non resti un fenomeno limitato, e che presto la prevenzione "passiva" divenga "attiva" in tutti i videogiochi.

Columbia Tristar Home Video SpA

ANTEPRIMANIA

VENGO ANCH'IO...

... no tu no! Infatti la console della giapponesissima Hudson/NEC non è ancora terminata, quello che se ne sa per ora è che il processore è un 32 bit (e se pensate che siano pochi vi ricordo che i bit della CPU riguardano solo la pur importante velocità, non le capacità grafiche, etc. e se pensate a cosa la Hudson è riuscita a fare di Street Fighter II con gli 8 bit del PC Engine...) e che sarà (tanto per cambiare) basata su CD perdendo comunque la compatibilità con il PC Engine. La console ancora non ultimata non ha comunque impedito loro di annunciare i primi giochi, improntati alla massima originalità: si tratta infatti di uno shoot 'em up in grafica poligonale (alla Star Fox) e di un picchiaduro.

NEO GEO

Continuano le voci sul CD ROM per Neo Geo, e in effetti questa sarebbe l'unica macchina in grado di trarre grosso profitto dai 500 Mbyte (4.000 Mbit) di capacità di memoria. Anche se dovesse costare parecchio, pensate a quanto in meno potrebbe costare un CD rispetto a tutta la ROM di una cartuccia e di conseguenza a quanto in meno potrebbe costare un gioco Neo Geo... se poi avesse un qualche coprocessore di supporto alla console...

E ADESSO ESAGERIAMO

Se pensate che gli altri le abbiano sparate grosse aspettate di vedere cosa hanno in mente alla Nintendo. Un nuovo sistema per Coin Op. Nulla di particolare, se non avessero in mente lo stesso giochino che la SNK ha combinato con il Neo Geo, uscire, poco tempo dopo anche con una versione casalinga dalle stesse possibilità. Per adesso è tutto ancora poco definito, a livello di progetto, ma si comincia già a vociferare sulle specifiche di questa nuova macchina. La cosa più impressionante è la capacità del processore centrale, un'altro 64 bit spinto a velocità impressionanti (qualcosa come i 150 Mhz del nuovo chip della Alpha che equipaggia i più potenti PC oggi in circolazione). Ora sforzatevi e pensate a tutto quanto vorreste nella vostra macchina ideale... bene, probabilmente c'è. Gestione di poligoni a velocità impressionante, texture mapping e effetti tridimensionali garantiti dalla Silicon Graphics (IL marchio, quando si tratta di immagini computerizzate) il tutto a risoluzioni allucinanti e colori di tipo true-color (ovvero bit plane da 24 bit), come se ne vedono nei sistemi ultraprofessionali su computer, il nome è dato dal fatto che i 16 milioni di colori che ne derivano (anche se io continuo a pensare che si tratti di palette e non di colori in contemporanea su schermo) sono praticamente indistinguibili, per l'occhio umano, da un'immagine reale. Ma veniamo agli effetti pratici: con queste specifiche sarebbe possibile giocare e interagire in un ambiente che fino ad ora abbiamo visto solo in animazioni di computer graphics di pochi minuti in televisione. Impressionante, eh? Le specifiche sono talmente impressionanti che sorge spontaneo pensare a qualche scherzo (tenete comunque conto che si tratta praticamente di un coin op) ma, non mi stancherò di ripeterlo, parlare non costa nulla e questi per ora sono solo progetti, voci e idee destinate a non concretizzarsi prima del '95 per spaventare la concorrenza del '93.

TIRANDO LE SOMME

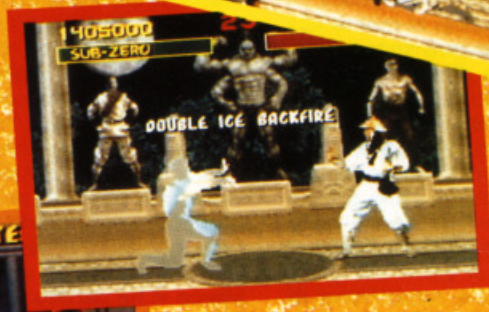
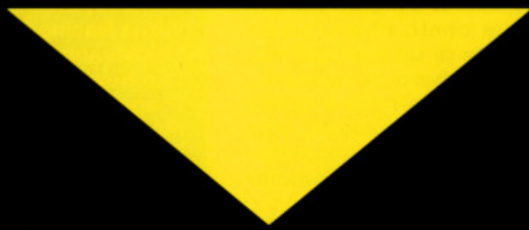
Più che di somme, qui si tratta di esponenziali, visto il ritmo di crescita e la gara a chi riesce a spararle più grosse.
Ma forse ce n'era davvero bisogno, forse SNES e MD sono arrivati al massimo del loro sfruttamento, è tanta la voglia di provare a casa qualcosa come l'incredibile Ridge Race (e i neo-acquirenti di 3DO potranno provare qualcosa di abbastanza simile, visto che uno dei primi giochi, probabilmente addirittura incluso nella confezione, sarà Crash 'n' Burn, un gioco di guida) di cui Marco vi ha parlato il mese scorso, ma IL sistema del futuro per ora non esiste, se i vari Nintendo, Sega, etc. hanno intenzioni serie se lo dovranno giocare in futuro, una guerra combattuta più che a colpi di bit, a colpi di prezzi.

WANTED

Nonono, non cominciate a spedire cartoline, voti, giudizi, critiche e tagliandi del Dixan, quella che vedete qui sotto è una classifica del tutto particolare, anzitutto perché riguarda giochi non ancora usciti, poi perché è assolutamente arbitraria e insindacabile a mio giudizio. Non pretende di essere completa e assoluta, si tratta semplicemente di una lista dei titoli di prossima (o meno prossima) uscita per diversi formati tra quelli che da foto, notizie, voci e da tutto quanto abbiamo potuto vederne, che per diversi motivi, curiosità, cura tecnica, etc. hanno suscitato il nostro arbitrario interesse, se volete le News in formato ultra sintetico:

Titolo	Formato	Casa
Sonic CD	Mega CD	Sega
Clayfighters	SNES	Interplay
Eternal Champions	MD	Sega
Dune II: Battle for Arrakis	MD	Virgin
Actraiser 2	SNES	Enix
Virtua Racing	MD	Sega
Castlevania: The New Generation	MD	Konami
Dragon	MD SNES	Virgin
Mr. Nutz	SNES	Ocean
Secret of Monkey Island	Mega CD	Lucasarts
Indiana Jones IV Fate of Atlantis	Mega CD	Lucasarts
Batman Returns	Mega CD	Sega
Daffy Duck: The Marvin Missions	SNES	Sunsoft
Rabbit Rampage	SNES	Sunsoft
Eye of the Beholder	Mega CD	Capcom
Fatal Fury II	SNES	Takara
Aladdin	SNES	Capcom
Ultima Underworld	Mega CD	Origin
FX Trax	SNES	
Jungle Book	SNES	Virgin
Dominus	Genesis	Asciiware
Toejam & Earl 2	MD	Sega
Lemmings 2: Two Tribes	SNES	Psygnosis
Streets of Rage 3	MD	Sega
Ganbare Goemon 2	SNES	Konami

MORTAL KOMBAT®

DA NON PERDERE!

"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".

MADE I

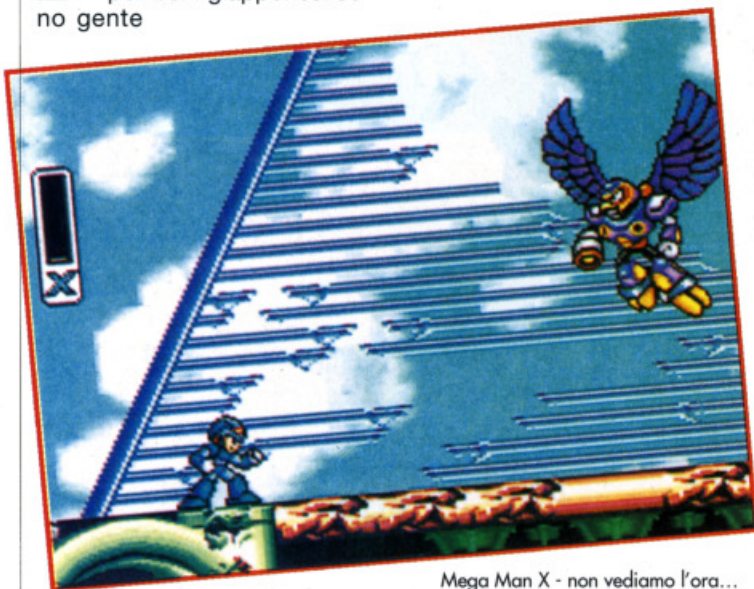
Salve a tutti! In questo momento in Giappone sono le 9:38 di mattina... Fate un po' voi i calcoli. E mentre milioni di indefessi (non è una parolaccia) lavoratori dagli occhi a mandorla sgobbano come dei dannati negli uffici più ristretti del mondo noi siamo qui, a sgobbare come dei dannati in un ufficio neanche tanto spazioso. C'est la vie... Nel frattempo, che ne direste di dare un'occhiata a quello che succede otto fusi orari più in là?

Partiamo innanzitutto con una constatazione che salta fuori ogni due per tre: i giapponesi sono gente strana, e su questo siamo tutti (o quasi) d'accordo. Non me ne vogliano i nostri eventuali lettori "importati" dal paese del Sol Levante, ma mese dopo mese non posso fare altro che giungere a questa conclusione. Che è successo questa volta per farmi pensare ciò? Beh, ricordate che milioni di anni fa è uscito un po' per tutti i computer un simpatico giochino di provenienza russa e chiamato Tetris? Ricordate anche di averci giocato in tutte le salse, di averlo visto dappertutto, di averlo sentito sulle bocche dei più digiuni di videogiochi? Ricordate anche la serie interminabile di cloni più o meno divertenti comparsi in tutti questi lunghi anni? Bene, la Bullet Proof Software deve aver pensato che si trattava di troppa roba da ricordare senza fare casino, quindi ha deciso di rinfrescarci la memoria con una nuova versione del famosissimo giochino, questa volta per Super Famicom. Ritocchi grafici, un po' di musica frizzante, i classici modi "VS" e un computer particolarmente perspicace saranno tutto quello che vi attenderà di nuovo in una cartuccia che si prospetta come un titolo altamente inutile. Non vedo l'ora di metterci le mani sopra, comunque, foss'anche per tenerlo a prendere polvere su uno scaffale mentre gioco a Puyo Puyo, che è "sempre più imminente" (volgare eufemismo utilizzato quando la data effettiva del lancio del gioco è totalmente ignorata). Di quest'ultimo ne abbiamo già parlato il mese scorso, quindi on to the next.

Sempre per la serie "W la tradizione", sono oramai in dirittura d'arrivo Mega Man 6 per NES e Mega Man X per Super Famicom. Mega Man è probabilmente uno dei personaggi

Ebbene sì, non vi state sbagliando: Tetris, per SNES per giunta!

Il mitico Monkey Island. Quale sarà "apri"?

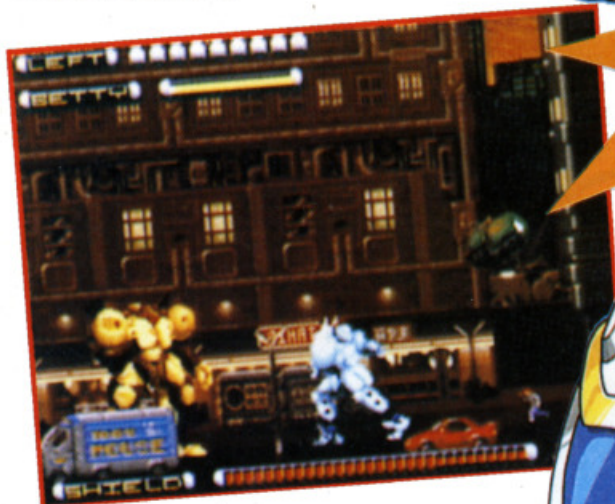
Top Racer 2 sembra proprio una bella cosa...

Mega Man X - non vediamo l'ora...

IN JAPAN

A voi non sembra un po' STUN Runner?

Speriamo che Rushing beat Ashura sia meglio del primissimo episodio...

più amati in America e in Giappone, e non è certo una sorpresa la notizia di una versione per SNES delle avventure del cyborg polivalente

Genocide 2. E Lobo dov'è?

(versione che tra l'altro sembra discostarsi pochissimo da quelle precedenti a otto bit), ma un sesto capitolo destinato agli utenti della console più diffusa nel mondo proprio non me lo aspettavo. Dimenticavo, sta per farsi vivo anche Rockman 4 per Gameboy, per chi non lo sapesse comunque "Rockman" è sempre lui, l'androide azzurro di cui sopra.

Ma parliamo un po' del MegaCD: dopo un'attesa esageratamente lunga, sembra sia finalmente pronto il mitico The Secret of The Monkey Island della Lucas Film (per ora in giapponese, naturalmente). Per chi non lo conoscesse, si tratta di un'avventura prevalentemente grafica densa di humour, enigmi avvincenti e una trama intelligente. Non sfrutterà in maniera pazzesca il lettore CD di casa Sega ma è pur sempre un titolo degno di nota.

Ancora titoli di ispirazione occidentale: ricordate il semibieco Top Racer per Super NES, conversione del famosissimo Lotus Turbo eccetera della Gremlin? Gioite (oppure no, tanto per me è lo stesso), perché sta per uscire il seguito, e questa volta non sembra rifarsi a nessun gioco in particolare. Le schermate che abbiamo avuto modo di vedere sono davvero interessanti, resta da vedere come sarà l'aggiornamento di schermo e se riusciranno a mettere insieme qualcosa all'altezza della grafica.

Domanda: che cosa ci fa un gigantesco robot armato come un samurai e con l'aria alquanto minacciosa a spasso per delle città? Semplice, ammazza altri robot armati come samurai dall'aria alquanto minacciosa che vagano anch'essi per le città. Potrà sembrare un po' limitato, ma Genocide 2 è davvero questo è sembra proprio una cosa bella. Che vi dovrei dire d'altro? Beh, sempre tenendoci nell'ambiente "robottoni e Super NES" vi annunciamo un fantastico gioco dal titolo assolutamente incomprensibile, con lo schermo diviso in due per poter giocare con un compagno (o meglio, contro) e contenente un chip supple-

MADE IN

PC Cocoron, il platform Taito per PC Engine.

mentare capace di fare cose turche. E credete forse che quel chip lo regalino? Ha! Aspettate che arrivi in Italia...
Abbiamo trovato le foto di un altro gioco dal titolo criptato, rassomigliante vagamente al vecchio STUN Runner (quindi non c'entrerà niente, a rigor di logica). Le riviste specializzate sembrano andarne particolarmente pazze, quindi ci pareva bello presentarvelo (che carini che siamo...)

Pop'n Land, della Taito.

Torniamo nel campo dei nomi comprensibili: e' la volta di Rushing Beat Ashura, ennesimo picchiaduro alla Double Dragon (o alla Final Fight) seguito di altri due giochi altrimenti noti come Rival Turf (I e II, of course). Che dire... e' la solita roba, ma almeno sembra realizzata in maniera competente.
Non abbiamo foto da mostrarvi (dove le avrò messe?), ma sembra proprio che il prossimo "gioco di Kenshiro" (Fist of the North Star VII) sarà un titolo da evitare. La grafica sembra decisamente interessante (e ci sono sia Rei sia Shu), ma alcune riviste lo danno già come "mancante di strategia" e "poco interessante". Chi vivrà vedrà, comunque è chiaro che la speranza è sempre l'ultima a morire.
Che ne dite di accoppare qualche nazista con il vostro Super NES? No, non vi conviene tirarglielo in testa dalla finestra (è poco

Il famoso gioco a due giocatori...

F1 Live per Mega-CD della Nichibutsu.

JAPAN

urbano, avete poche probabilità di centrarlo e soprattutto costa). Limitatevi ad attendere l'uscita di Castle Wolfenstein, un famoso gioco per PC finalmente convertito anche per il caro sedici-bit Nintendo. La versione originale era decisamente interessante e presentava un tipo d'azione abbastanza innovativo per i suoi tempi, che ne sarà di quella per Super Famicom? Non ci resta che attendere l'uscita.

Dove eravamo rimasti? Ah, sì: Aleste (il primo, per MD) è uno dei migliori spara-e-fuggi che siano mai usciti sul mercato, non c'è da meravigliarsi quindi se ne sono uscite numerose versioni un po' per tutte le macchine. E per il Game Gear? Beh, per il piccolo portatile nero ne esiste già una, ma se non vi dovesse bastare ecco pronto il seguito! Dalle foto, mi sembra che i programmatori si siano fatti leggermente il mazzo, e la domanda è d'obbligo: ma quanto si può tirare fuori da una console portatile?

Super F1 Circus 2 o F1 ROC? Boh...

Direttamente dal PC... Tah-dah! Castle Wolfenstein per SNES.

Mega Man 6 per NES - la storia infinita...

Aleste II per Game Gear in tutta la sua magnificenza.

Ma torniamo al Mega CD: quanti di voi si ricordano della Nichibutsu? Beh, la casa più specializzata del mondo (sembra produrre solo giochi di Formula 1 sull'onda del successo di F1 Circus per PC Engine) ha partorito una nuova simulazione di guida (F1 Live), apparentemente dettagliata in maniera esagerata e a mio avviso spudoratamente simile a Super Monaco GP (giudicate voi).

Per SNES invece c'è Super F1 Circus 2, che ricorda molto da vicino F1 Race of Champions.

E siamo ormai in dirittura d'arrivo... In Giappone ora sono le 10:35, i lavoratori indefessi continuano a lavorare indefessamente e la testa del sottoscritto viaggia verso mete sempre più lontane (voglio andare a CASAAAA a dormire), ma niente paura! Torniamo a parlare di giochi, sempre giochi, solo giochi con due prodotti della Taito, curiosamente molto simili tra di loro: Pop'n' Land (Mega drive) e PC Cocoron (PC Engine), due platform coloratissimi e (apparentemente) parecchio azzeccati. Sarà che nutro una sconfinata fiducia nella Taito dai tempi di Bubble Bobble e sarà che non connetto più, ma vi consiglio caldamente di tenerli d'occhio.

OK, ragazzi, anche questo mese ce l'ho fatta... Non mi resta che spegnere il Mac sul quale sto scrivendo e... Come? Altre foto da fare? Nooooo... (Ok, ok ti porto a casa io. Eppoi rimango qui fino alle 13:55 - ora giapponese, s'intende - NdAlex)

Marco Auletta

AMERICANICAMENTE

Chi si ricorda di un gioco chiamato Stellar 7? Pochi suppongo, visto che si torna indietro a 10 anni fa tondi tondi, al giorno in cui la Dynamix pubblicò per C64 questo simulatore di futuribile carro armato interplanetario. Il concetto è rimasto lo stesso anche per STELLAR FIRE, ultimo gioco della casa americana e primo per Mega CD (o meglio la sua versione americana, il Sega CD): pilotate un carro armato con visuale in soggettiva e fate a pezzi più o meno tutto quanto si muove. Il concept è ancora validissimo, bisogna però ammettere che come grafica poligonale non sembra davvero eccezionale e, considerato l'elevarsi della qualità dei giochi Mega CD, potrebbe trovare non poca difficoltà a imporsi su colleghi come Silpheed.

Per una volta accadrà il contrario, cioè un gioco appena uscito su NES passerà anche su SNES e Megadrive, ma BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON, pur essendo un ennesimo picchiaduro con personaggi stravisti e strariciclati (basti solo pensare al Battlemaniacs sul mese scorso) è (almeno era nella versione NES) dannatamente simpatico e giocabilissimo.

Una piccola parentesi di platform con JOE & MAC 3: il numero di seguiti non dovrebbe far dubitare sul successo della serie ma tre sono forse un po' troppi per un gioco tutto sommato abbastanza convenzionale. In uscita negli States questo mese c'è anche un certo SOCKET (MD), già visto in Giappone come Time Detonator. Si tratta di un platform dall'aspetto terribilmente "sonico", specie degli scenari, nulla di eccezionale e, vista la quantità di platform, probabilmente destinato a restare nel mucchio.

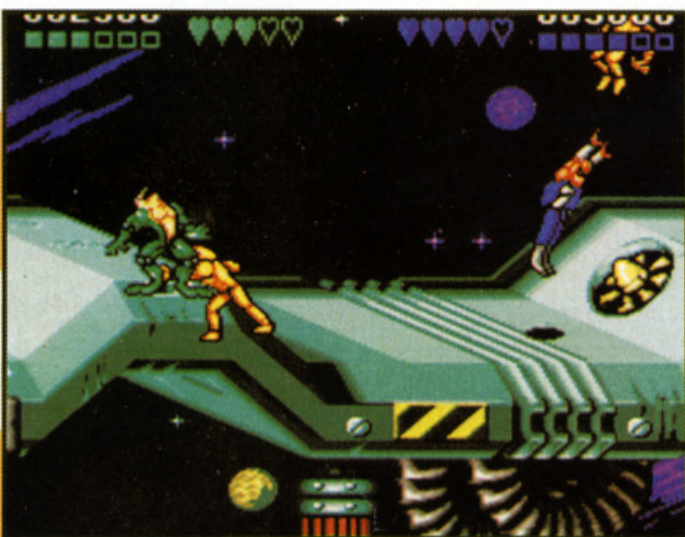
Stessa sorte potrebbe toccare anche a INSPECTOR GADGET della Hudson (per SNES), tratto dall'omonimo cartone animato, se non fosse per l'atmosfera simpatica, la quantità di armi & trucchetti a disposizione del nostro e una grafica simpaticissima tutta tinte pastello; forse un po' troppo infantile ma non rischia certo di passare inosservata.

Una delle cose più interessanti questo mese, in casa Sega, è l'annuncio della futura uscita di STREETS OF RAGE 3; non c'era da dubitarne, visto il successo del secondo episodio, ma fa sempre piacere ricevere certe conferme.

Si è spiegato, nel frattempo, il motivo per cui MC DONALD TREASURE LAND aveva un aspetto così carino in fotografia: i programmatori sono gli stessi fuoriusciti dalla Konami che vi hanno portato il mese scorso il notevolissimo Gunstar Heroes, un motivo di più per tenere d'occhio questo interessante platform.

Grosse nuove per Neo Geo, e quando si parla di questa console il termine "grosso" non si può che riferire alle dimensioni (non fisiche) delle sue cartucce. Si comincia infatti a vociferare sulla programmazione di un nuovo picchiaduro (tanto per cambiare) che dovrebbe essere il gioco definitivo per il genere e raggiungere, per primo, la barriera dei 200 Mbit, davvero impressionante se sarà confermato. Intanto potete consolarvi con il seguito di uno dei primi grandi successi della console, MAGICIAN LORD 2, che dovrebbe uscire entro l'anno nuovo.

Concludiamo con WOLFENSTEIN 3D, un vero mito tra i giochi su PC, ha preceduto addirittura Ultima Underworld nelle tecniche di texture mapping per la visuale, nonostante fosse un gioco di pubblico dominio (gratis, insomma). Difficilmente, comunque, vi regaleranno la cartuccia MD agli angoli delle strade, quando uscirà.

Ultimissima (davvero, lo giuro) citazione per ricordarvi ancora RABBIT RAMPAGE (SNES), il gioco di Bugs Bunny della Sunsoft: se siete appassionati della serie (What's up, Doc? NdAlex) non potete perdervi tutte le guest star e tutte le citazioni dei suoi cartoni più famosi, dalla corrida a Daffy Duck che gioca a fare il Robin Hood.

Mega Drive

AMERICAN
SPECIALE WEST

Westwood?... Beh, se fossimo sulle pagine di TGM un simile nome avrebbe già ampiamente risvegliato nelle vostre memorie tutta una serie di lieti ricordi. Ma visto che solo adesso il geniale gruppo di sviluppo di Las Vegas si lancia prepotentemente nel mondo delle console, non me la sento d'accanirmi troppo pesantemente contro tutti coloro ai quali tale gloriosa firma possa suonare sconosciuta.

Eye Of The Beholder I e II, Kyrandia, Dune II, Lands Of Lore... Questi gli ultimi successi internazionali messi a segno dagli Westwood Studios, ed è proprio della conversione per Megadrive del penultimo in lista che cominciamo la nostra trattazione.
Dune: Battle of Arrakis è la fedele trasposizione su cartuccia di uno dei titoli in assoluto più giocati nel mondo e negli stessi nostri uffici nel corso della scorsa stagione. Definibile come un incrocio fra Civilization e Powermonger, Dune incarna il prototipo del wargame-arcade moderno; visto che simile definizione, fra l'altro inventata di sana pianta sul momento, potrebbe anche risultare non troppo chiara, procediamo a ulteriore delucidazione: Dune è innanzitutto un gioco di strategia, questo è chiaro, ma in virtù di un ritmo talmente frenetico e incalzante, viene di diritto incluso anche all'interno dei giochi d'azione veri e propri.
Lo scopo del gioco è quello di raggiungere il controllo totale su Dune. Siccome poi, come forse saprete, chi controlla la Spezia controlla anche il pianeta, per fare questo dovrete via via espandere la vostra zona d'influenza mediante il completamento di missioni dalla difficoltà crescente che metteranno a dura prova le vostre qualità civili e militari. Le prime perché vi verrà richiesto un saggio sviluppo e potenziamento dei vostri possedimenti, le seconde perché ben presto lo scontro diretto con le truppe dell'Imperatore diverrà inevitabile.
Ok, introdotto lo scenario procediamo dicendo che Dune è rimasto, nei limiti del possibile, quanto più fedele possibile alle sue due precedenti incarnazioni per PC

ICAMENTE

WOOD STUDIOS

e Amiga. L'aspetto più critico sotto questo punto di vista è stato il passaggio dalla gestione via mouse a quella via joypad; ma il risultato di una lunga serie di tentativi e esperimenti intermedi da parte dei programmatori è quantomai confortante: grazie a un intelligente sistema di menu a comparsa si è infatti riusciti non solo a rendere l'area attiva a tutto schermo, ma anche a mantenere una funzionalità e rapidità di controllo pari, se non addirittura superiore, a quella delle versioni per computer. Veramente un ottimo lavoro.

Per chiudere, vi segnalo inoltre la presenza di una completa opzione di "tutor" che guiderà i novelli giocatori ai segreti di Dune e quindi la data di uscita, prevista per questo Natale (almeno negli Stati Uniti).

Lasciamo il Megadrive per occuparci del SuperNes, con un secondo titolo chiamato Young Merlin. Anche se alla Westwood negano, la struttura di base del gioco ricorda almeno a grandi linee quella di Zelda: un arcade-adventure capace di miscelare in maniera perfetta componenti tipicamente d'azione ad altre che solleciteranno in modo variabile la vostra fervida meninge. L'avventura è infatti sviluppata in una serie di "livelli" che saranno caratterizzati non solo da una grafica differente (sempre comunque di grande livello, come testimoniano le foto), ma anche da un approccio di volta in volta in volta diverso. Ci saranno così sezioni in cui i combattimenti la faranno da padroni, altri di pura esplorazione, altri che richiederanno il corretto utilizzo degli oggetti in inventario (ottimamente gestito tramite pulsanti) e altri di pura azione come quando vi troverete alle prese con carrelli lanciati a tutta velocità per i binari di una miniera sotterranea...

Trattandosi poi di un'avventura non potevano mancare altre due caratteristiche ormai canoniche in produzioni di questo tipo: la prima riguarda la presenza di svariate scene di intermezzo che vi riassumeranno gli sviluppi della vostra vicenda, fornendovi anche, in più di un'occasione, utili indizi su come risolvere determinati enigmi, la seconda è la possibilità di ricominciare la partita da dove la si era precedentemente interrotta tramite un sistema di utili password inserite tramite pressioni alternate dei pulsanti (sicuramente più facili da ricordarsi che una semplice successione di caratteri alfanumerici).

Insomma, un prodotto di grande varietà e dal sicuro fascino, che mi sembra avere tutte le carte in regola per conquistare l'attenzione di tutti gli utenti "Super Nintendi" del pianeta.

Young Merlin è ormai praticamente finito, siamo infatti già arrivati alla fase finale di playtesting, attendetevi anche in questo caso una recensione completa all'interno di uno dei prossimi numeri...

Da Las Vegas questo è tutto!

MAX

NINTEND

Prima Rocket Knight, poi Zombies e infine TMNT Tournament Fighters: tutti di ottimo livello. All'appello mancano adesso solo il promettente Castlevania e Lethal Enforcers... e poi? Non temete, un colosso come quello giapponese non può certo restare inattivo e allora eccovi l'annuncio di tre nuovi titoli per SNES (che sembrava quasi essere stato trascurato). Si tratta di un nuovo gioco della simpatica serie dei TINY TOONS (previsto anche per Megadrive), di un'altro gioco ispirato ai cartoni animati di BATMAN (quelli spigolosissimi visti anche in Italia di recente)

ma soprattutto di Lui, GAMBARE GOEMON 2 (altresì conosciuto come Legend of Mystical Ninja in Sol Ponente), uno dei prodotti più originali della scuderia Konami. Tutto quello che se ne sa per ora è che dovrebbe essere per due giocatori, ma soprattutto molto più grande del precedente episodio, e se avete presenti le dimensioni del primo...
Un'ultima segnalazione anche per qualche nuovo giochino della US Gold, sto parlando di quel WINTER OLYMPICS che trovate descritto, insieme a THE INCREDIBLE HULK, nello spazio Sega, semplicemente non mi sembrava il caso di parlarne due volte...
Da segnalare anche l'arrivo su SNES, dopo tanto tempo, di un'altro dei beniamini della Nintendo che tanto successo ha riscosso in anni di militanza su NES (siamo arrivati ormai al sesto episodio): avrete già capito che sto parlando di Megaman, o meglio di MEGAMAN X. Ma alla Capcom hanno fatto le cose in grande e a fianco del solito platform uscirà anche un gioco di calcio con i personaggi della famosa serie.

Da segnalare anche un titolo decisamente strano della stessa Nintendo: SOUND FACTORY. A dire il vero non si tratta di un gioco vero e proprio, è insomma una specie di quei giochi educativi alla Mario Paint, e per protagonisti al posto delle immagini ci sono i suoni.

L'IMPERO COLPISCE ANCORA

Empire è forse un nome un po' troppo altisonante per la casa di software inglese, almeno a giudicare dalle prime impressioni sui loro prodotti di prossima uscita.
SPACE ACE per SNES doveva infatti essere uno delle loro grosse novità, ma di nuovo nel gioco c'è davvero poco. Ispirato a un vecchio laser game, dell'originale da bar ha tenuto poco o niente, in effetti più che a una conversione assomiglia a un tie in, il solito platform multi livello costituito da un insieme di sotto-giochi che presi singolarmente sono davvero debolucci (specie le fasi d'intermezzo alla guida di astronavi, etc.) e nel complesso male si amalgamano tra loro costretti dallo svolgersi della trama che, bisogna ammetterlo, segue da vicino tutto l'originale da bar. Le sezioni principali sono costituite da platform: si tratta di sfuggire dagli scagnozzi di Borf e collezionare sufficiente energia per trasformarsi e utilizzare anche la pistola con un originale sistema a puntatore. Le altre sezioni comprendono il pilotaggio di astronavi a mo' di shoot 'em up o all'interno di labirinti, sezioni di shoot 'em up acquatici o in moto e ancora labirinti con massicci sfruttamenti della rotazione dei fondali tutti realizzati, sia come tecnica che come originalità, in maniera decisamente discutibile. Il giudizio è ovviamente rimandato a una prossima recensione, ma pro-

DO NEWS

babilmente potrà piacere solo agli aficionados del coin op che potranno consolarsi con le occasionali animazioni prese, appunto, dal coin op.
Già meglio andiamo con YOGI BEAR, anche questo per SNES. Si tratta di un platform all'apparenza convenzionalissimo, ma almeno, da quel poco che abbiamo visto, sembra discretamente realizzato, e se non ne avete ancora abbastanza del genere potete provare a dargli un'occhiata.
Meglio ancora andiamo con Gazza (WORLD CUP GAZZA, per la precisione): anche se non certo per originalità. Il gioco è infatti un calcio alla Sensible, stessi giocatori visti dall'alto, stesso controllo di palla con tiri a effetto, solo con i giocatori parecchio più grossi dei microscopici omini Sensible e in generale un'aspetto un po' più "giocattoloso" rispetto al look professionale e curato del concorrente. Giudizi su giochi di questo tipo sono del tutto fuori luogo senza aver giocato, visto che la giocabilità è proprio l'elemento essenziale, possiamo solo dire che sarà molto dura competere con l'uscita di Sensible Soccer che, al momento, rappresenta lo stato dell'arte.

ACTRAISER 2

Pochi probabilmente ricorderanno il primo Actraiser, visto che non è stato neanche ufficialmente importato in Italia e la versione Giapponese non era spesso il massimo della comprensibilità. Tra i primi giochi a fare la sua apparizione sul neonato Super Famicom è stato comunque tra i migliori, si trattava di un incrocio tra un gioco alla Populous e un hack 'n' slash alla Rastan: bisognava vegliare, come deità, sulle sorti del nostro popolo prendendo all'occorrenza le concrete forme della statua di un guerriero per difendere il vostro popolo a mazzate dove una bella benedizione non era sufficiente.
Beh, apparteneva insomma a quella categoria di giochi di qualità, per questo c'è da ben sperare per questo suo seguito. Il gioco sta infatti per uscire in America, e la cosa non può che farvi piacere perché nel caso in cui riusciate a procacciarvelo si tratterà di una (più comprensibile) versione inglese. Tra l'altro testi e opzioni dovrebbero essere stati drasticamente ridotti, visto che dal primo episodio la componente alla Populous è stata annichilita e adesso la visuale dall'alto serve essenzialmente a legare le varie sequenze d'azione. Quello che è stato tolto alla parte strategica è stato comunque dedicato alla giocabilità che, tra mostroni di fine livello, nuove mosse a disposizione, e svolgimento non lineare è stata portata a livelli eccellenti. Adesso la statua del nostro guerriero, dall'aspetto molto poco angelico, è stata dotata di un paio d'ali che, oltre a permettergli di svolazzare e planare dolcemente, hanno incrementato il suo repertorio con altre mosse, come la picchiata a spada sguainata. In quanto incarnazione di deità il nostro ha anche un certo numero di incantesimi come la Spada Infuocata, lo Scudo di Energia e altri colpi potenziati.
Se il gioco, nel suo complesso, è più lineare, lo stesso non si può dire delle sequenze arcade, i tredici livelli del gioco contengono passaggi e stanze segrete con sorprese più o meno piacevoli che possono portare anche a finali differenziati. Il gioco sembra fatto davvero bene graficamente, uno stile fantasy molto bellino (per quanto cupo) e un sacco di mostroni e sorprese, dateci un'occhiata se vi capita.

sega CITY

ORO VERO O PLACCATO?

Ammettiamolo, negli ultimi tempi la US GOLD non ha particolarmente brillato (se si eccettua un certo Flashback, ma in quel caso si trattava solo di distribuzione), complice anche il declino di un Master System (molto diffuso in

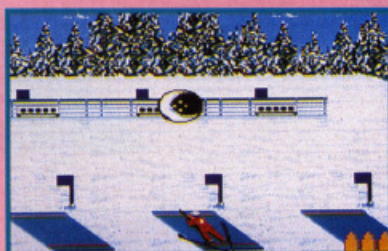
Inghilterra), di cui è stata una delle più prolifiche case di software. A guidare la riscossa ci dovrebbe pensare Winter Olympics, seguito ideale di Olympic Gold anche nelle intenzioni di marketing che vedranno il gioco uscire per tutti i formati Sega + Super Nintendo.

C'è poi un certo GUNSHIP, shoot 'em up da 8 megabit e 24 missioni di bombardamento ma non solo, THE INCREDIBLE HULK gonfio e verde (praticamente andato a male), e se non fanno un picchiaduro di quello... MD, MS, GG e SNES tra un po'. Nulla di particolare insomma, ma

saranno comunque contenti i possessori di Master System e Game Gear, per i quali la US Gold ha in progetto un po' di conversioni, magari un po' vecchiotte, ma alcune moderatamente interessanti.

Di STRIDER RETURNS (solo GG) invece non sentivamo poi tutto questo terribile bisogno, si tratta di un platform squalliduccio di cui poco, a parte il nome, è rimasto del vecchio mitico coin op, e, ad essere sinceri, anche il simpatico ROAD RASH che dovrebbe uscire a Marzo, comincia a risentire forse un po' troppo dell'età.

WINTER OLYMPICS

Una prima differenza c'è rispetto a Olympic Gold: il tempismo. Tutte le versioni saranno infatti pronte entro la fine del mese, decisamente in tempo per le Olimpiadi Invernali di Lillehammer. Trattandosi del gioco di punta della US Gold per i prossimi mesi, non si può dubitare che sia realizzato con grande cura, come è dimostrato anche dalle foto. L'unico piccolo particolare è che in fondo si tratta del solito gioco sportivo, vero nonnosauro della specie di videogiochi, di cui ebbi, come molte altre persone, una crisi di rigetto dopo il quarto o quinto Summer Challenge anni addietro. Se non venite colti da crisi di "Basta nun se ne po' più" e se il genere vi piace, in Winter Olympic dovreste trovare tutto il necessario: anzitutto i dieci eventi che comprendono Slalom Speciale, Gigante e Super G, Bob, Slittino, Pattinaggio, Salto con gli Sci, "quelloastileliberocontuttelecollinettenonmiricordocomesichiama" e un altro paio. Quattro giocatori, le solite opzioni, e la possibilità di giocare in due contemporaneamente in un paio di gare come quella del pattinaggio concludono il panorama comune del gioco, mentre per quanto riguarda i particolari sulle varie versioni vi basti sapere che spaziano dai 4Mbit di MS e GG ai 16 Mbit dei 16 bit fino ai "nonfatesto" del Mega CD. Spero che abbiate apprezzato che parlando di giochi sciistici sia riuscito a non nominare neanche una volta Alberto Tomb...

Game Gear

Master System

Mega Drive

ALL'INTERNO:

Sam & Max... l'ultima avventura firmata Lucas!

Cannon Fodder... i Sensible colpiscono ancora!

Mortal Kombat vs Body Blows Galactic...
(IL picchiaduro su Amiga)

Zool 2... è tornato!

E un sacco di altre novità...

E' USCITO IL NUMERO DI DICEMBRE!

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE
Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE
Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM
Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP
In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP
In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT
Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE
Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING
Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW
Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

94

Super Star Wars: The Empire Strikes Back

GIOCATORI	1
LIVELLI	20
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Secondo capitolo della saga, terza chicca della Lucas Arts per il gioiellino a sedici bit di mamma Nintendo. Dopo Super Star Wars e Zombies ate my Neighbors, infatti, ecco un altro successone che vi terrà appiccicati al video per giorni.

Oh what fun it is to ride in a one horse open sleigh

Il pregio è che la grafica è più curata del primo episodio, le animazioni degli sprite sono anche più fluide e, soprattutto, ci sono molti più sprite e molti più livelli. E i livelli sono talmente tanti (circa una cospicua ventina) da rendere improrogabilmente necessaria la presenza di un utilissimo e davvero comodo (certamente rimpianto anche da chi aveva giocato a Super Star Wars) sistema di password, le quali vi permetteranno di ricominciare dall'ultimo stage significativo visitato. Il tutto, cari videomaniaci nintendiani, nella bellezza di dodici megabit di cartuccia, un formato di indubbio rispetto, rispetto alla media dei soliti otto megabit.

Super Empire Strikes Back è sostanzialmente un gioco multievento che alterna fasi tipicamente platform e beat 'em up a scorrimento, con fasi nella più tipica tradizione shotemuppistica. La prospettiva dominante nei livelli è quella orizzontale multidirezionale, ma vi saranno anche stage in soggettiva realistica (uno stage alla Wing Commander, per intenderci) e livelli in mode 7 (finalmente un buon numero!) con una visuale in stile ripresa da telecamera posta alle spalle del vostro sprite.

Gli stage presenti nel gioco riproducono abbastanza fedelmente (il finale e qualche altro particolare sono un pelino diversi) le fasi salienti della trama del film (e chi non lo ha visto ALMENO una volta?): l'attacco imperiale alla base ribelle, l'addestramento di Luke da parte di Yoda, la cattura di Han, il primo megascontro tra lo Skywalker novizio jedi e il tenebroso quanto malvagio padre.

Lo schema dell'azione nei livelli ripropone subdolamente lo stesso itinerario già visto in Super Star

Ormai siete miei!

No grazie, non voglio accendere, ho smesso di fumare

Non fa molto bene sedersi sulla neve, lo sai Luke?

Wars: si comincia con una serie di stage beat 'em up a scorrimento, poi qualche livello platform, in seguito qualche schermo in modo 7, di nuovo qualche stage platform, e poi lo schema ricomincia daccapo. Questa riproposta di un iter già testato con indubbio successo nella conversione consolistica del primo grande film della saga è una furbesca trovata della Lucas Arts per tentare di bissare il successo del precedente capitolo, e devo confessare che centra appieno il suo obiettivo. Le differenze con Super Star Wars comunque esistono anche a livello di schema: innanzitutto ora non è più possibile decidere di completare alcuni stage con diversi personaggi, sarete cioè obbligati a muovere Han o Chube in determinati livelli; poi, alcuni stage verranno riproposti in più sottolivelli (le caverne del pianeta ghiacciato, le paludi dello schermo di Yoda, ecc.) aumentando la completezza del prodotto e la sua poliedricità. A tal proposito, inconfutabilmente geniale e divertente l'idea di dividere la prima fase in mode 7 in ben tre livelli, in ognuno dei quali dovrete scontrarvi contro mezzi ben particolari delle truppe imperiali (e sì, potrete anche imitare Luke e lanciare i cavi d'acciaio per far inciampare e terminare i walker del tipo più letalel).

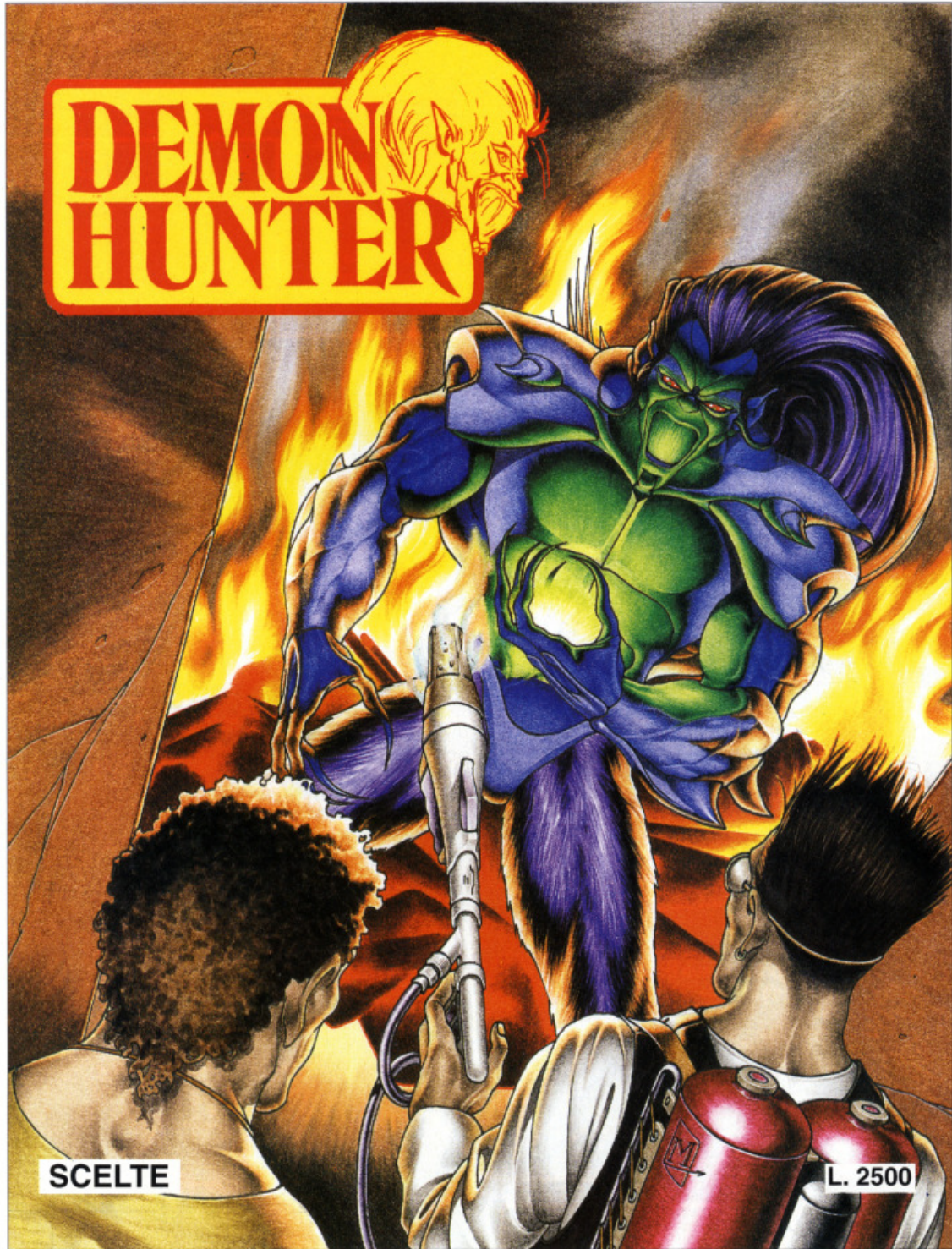
Si parte con una presentazione davvero spettacolare: le musiche di commento sono fedelissime alla colonna sonora del film, stereofoniche e realmente ad altissimo livello, tra le migliori mai sentite in un videogioco per il 16 bit Nintendo; l'introduzione mostra un incrociatore imperiale che lancia le sonde sul pianeta dove l'alleanza ribelle ha posto la sua base; lì comincia una tremenda battaglia, che vivrete per una buona percentuale dell'intero gioco, prima nei panni di Luke in mezzo a una tempesta di neve (la migliore dopo l'indimenticabile nevicata di Super Ghouls'n'Ghosts) e all'interno di tetre quanto labirintiche caverne, poi in quelli di Han che si aprirà la strada a colpi di laser nella base ormai invasa dai soldati imperiali. Non posso non ripetermi nel citare l'epica spettacolarità degli scontri esterni sulle astronavi con sfondo innovato in Mode 7: il terreno è stato riprodott o

Ah, il comandante Solo che osa sfidare un glorioso imperiale!

Bella sezione, ma fate attenzione agli asteroidi

Un po' di allenamento nelle paludi non fa mai male...

Fatti avanti, fellone!

Un insolitamente atletico Chewie alle prese con Boba Fett

Super Star Wars: The Empire Strikes Back

anche coi relativi dislivelli ghiacciati e, sebbene si soffra (ma lo reputavo abbastanza inevitabile) di qualche rallentamento, l'azione non risulta globalmente compro-

Guardi che fa male togliersi i denti con questa, e poi io non sono un dentista

messa da questo difetto.
Dopo uno stage in cui piloterete il Millennium Falcon nel tentativo di seminare le astronavi imperiali attraverso un fitto campo di meteoriti (ecco com'è che andava fatto Wing Commander su questa console!), entrerete nella seconda fase del gioco, situata tra il sistema Dagobah e il pianeta base dove Han, Leia, Chube e C1-P8 trovano rifugio solo per essere catturati dal cacciatore di taglie Boba Fett.
Da evidenziare il sistema che i programmatori hanno ideato per l'acquisizione delle tecniche jedi da parte del giocatore: esse sono simboleggiate da apposite icone sparse negli schermi di Dagobah che Luke dovrà riuscire a raccogliere. Il fatto è che tali icone sono situate in posti impensabili e davvero difficili da raggiungere, anche se, sco-

Oh, salve! (Notate l'accuratezza di particolari per quanto riguarda il trooper)

prendo e utilizzando la tecnica giusta, le altre possono essere "raccolte" con estrema facilità.
Doveroso citare l'ultimo, epico livello, in cui Luke si scontrerà con Darth Vader per ben tre volte, di cui l'ultima, non prevista dalla trama del film, dovrà terminare con

Con un balzo salto l'homing e secco il trooper

la vostra definitiva vittoria, se vorrete finire il gioco. Devo confessare che combattere a colpi di spada laser con Darth in persona è stata la vera spinta (da parte mia) ad arrivare fino all'ultimo stage del gioco, e non ne sono per nulla rimasto deluso. Per sconfiggere il padre di Luke bisognerà padroneggiare molto bene la spada laser, sapendo colpire e pararsi al momento giusto; inoltre, sarà virtualmente necessario scoprire quale tecnica jedi utilizzare duran-

Avrai pure un'arma potente, ma il buon vecchio Chewbacca è meglio che lo lasci stare

Ciao paparino, guarda cosa ti regalo adesso!

te il combattimento, poiché il malvagio braccio destro dell'imperatore le tenterà tutte per battervi, non da ultimo le sue letali facoltà telecinetiche. Giocare per credere e godere.
La giocabilità è a livelli indescrivibilmente incommensurabili per tutti i fan della saga cinematografica, e comunque alti per tutti gli altri, grazie ad una difficoltà sapientemente dosata e all'uso delle password che rendono il gioco il meno ripetitivo possibile. La longevità si rivela davvero massiccia, principalmente grazie alla vasta area di gioco, secondariamente per la presenza di bonus nascosti e altre chicche di questo genere che vi fanno venir voglia di rigiocare lo stesso stage anche una volta finitolo; e poi, non dimentichiamoci i tre diversi livelli di difficoltà selezionabili...
Nel complesso Super Empire Strikes Back è indubbiamente un gioco imperdibile, e non ci fa desiderare altro che l'uscita di un già in cantiere (come si evince anche dalle frasi finali di questa cartuccia) Super Return of the Jedi. Non aggiungo altro. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

CHRISTIAN

Grande, non c'é altro da dire. Hoth, Dagobah, Bespin, la Cintura d'Asteroidi, la Flottta Imperiale al completo e Lord Darth Vader, quale sublime vista!
Super Empire Strikes Back, il seguito ideale dell'episodio precedente, e quindi ancora più bello.
Migliori le animazioni, e i movimenti risultano quindi più naturali.
Ma che dire dei miei beniamini?
Non sono belle quelle corazze bianche? Non sono adorabili nell'adempimento dei loro sommi doveri? Innumerevoli, implacabili, inarrestabili, morte alla Feccia Ribelle!
E i Blizzard Trooper (le truppe che attaccano Hoth), non sono la massima espressione della Gloria?
Il gioco è decisamente molto bello, e davvero divertente. Complimenti all'equipe tutta, un'ottima realizzazione, per un'eccellente gioco, se poi a tutto ciò uniamo l'entusiasmo per vedere i beniamini della mia saga preferita, il giudizio non può che essere immensamente positivo.

MA

Super The Empire Strikes Back è abbastanza simile al precedente Super Star Wars, stesse routine, stessi schemi di gioco, stessa grafica (anche se parzialmente migliorata). Nonostante questo, è ancora più accattivante del primo episodio, grazie al livello di sfida decisamente superiore e alle situazioni più interessanti (la sfida finale tra Luke e Darth Vader è spettacolare, quest'ultimo continua a dire "impressive" mentre gli volteggiate attorno, vi scaglia tonnellate di spazzatura addosso con la forza del pensiero e in generale si comporta come nel film).
Probabilmente buona parte del fascino del gioco deriva dal fatto che riesce a riprendere in parte l'atmosfera a dir poco magica del film omonimo... Beh, non ci resta che giocarci, finirlo e aspettare il seguito che senz'altro si farà vivo.

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +ottima definizione +encomiabile uso del Mode 7	94
SONORO +il Super Nintendo al top	97
GIOCABILITA' +coinvolgente e irresistibile	96
LONGEVITA' +ben calibrato e vasto	92
LUCAS ARTS	94

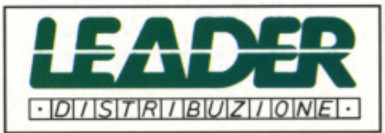
MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

CINEMA

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

GUERRE STELLARI

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

La situazione non è delle più semplici...

CLIFFHANGER

81 SUPER NINTENDO

82 MEGA DRIVE

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Esiste il crimine perfetto? Forse sì, ma di sicuro non è quello organizzato dai ladri di Cliffhanger

Quando si possiede un'organizzazione tale da poter smuovere un jet privato, attrezzature costose e sofisticate, e corrompere un funzionario del Ministero del Tesoro americano, in teoria bisognerebbe stare attenti anche ai piccoli dettagli. Per 100 milioni di dollari, professionisti capaci di effettuare un trasbordo volante con tanto di cassettoni pieni di soldi, non dovrebbero lasciare un possibile ostacolo ancora in condizioni di nuocere (leggasi vivo!). Invece è esattamente quello che succede alla spietata banda di super-rapinatori con i quali Stallone ha a che fare nel suo ultimo film, Cliffhanger.
La storia è quella di una guida - nonché freeclimber - delle Montagne Rocciose (in realtà il film è girato sulle Alpi, e si vede lontano un chilometro) che perde tutta la fiducia in se stesso dopo avere, inutilmente, cercato di salvare la ragazza del proprio migliore amico. Gabe (mister steroidi) e l'ex-amico intervengono in aiuto di quelli che ritengono essere turisti sperduti, ma che si rivelano in realtà essere i rapinatori di cui sopra, il cui prezioso carico è andato perduto per i monti (va bene essere sbadati, ma qui si esagera). Fortunatamente (?) la banda di delinquenti possiede un rilevatore, capace di localizzare le tre valigie contenenti i soldi: così, mentre Hal (l'amico) viene tenuto in ostaggio, Gabe si lancia alla ricerca del prezioso bottino. Naturalmente la sua idea non è esattamente quella di restituirlo ai delinquenti, quindi dovrà trovare le valigie per primo (come ostaggio contro la vita di Hal) e sgominare orde di furfanti assassini.

Gambel

Sei dalla parte sbagliata del mio UZI, amico.

Ha ha, ma chi è Carl Lewis?

... ricapitoliamo, una con le acciughe e una quattro stagioni. Si, non c'è l'ascensore...

GER

La prima domanda, dopo alcuni minuti di partita, è: "Ma se questi sono caduti con un aereo privato, come cavolo fanno a essere in metà di mille?". I più acuti potrebbero poi lasciarsi andare anche ad altre osservazioni, tra cui il fatto che dai pugni iniziali, i delinquenti passano rapidamente a pugnali, mitra, bombe atomiche (no, forse queste no!) e via dicendo; gentili a tenere il meglio per ultimo. Infine, trovata una risposta soddisfacente ai terribili quesiti, si giungerà al dilemma fondamentale: "Ehi, credevo di aver comprato Cliffhanger: cosa ci fa Double Dragon sul mio Super Nintendo?" In effetti la somiglianza con il famoso picchiaduro è decisamente marcata, e gli unici elementi che fanno venire in mente il film sono la faccina espressiva di Stallone digitalizzata, le Alpi e il fatto che esiste solo una persona tanto stupida da correre in mezzo alla neve in maglietta, con i muscoli che guizzano da tutte le parti. A parte gli scherzi, il gioco è realizzato con una discreta cura, che però non è sufficiente a renderlo un classico. Innanzitutto la grafica, per quanto ben fatta, risulta essere ripetitiva, malgrado alle pareti di neve si alternino foreste e gelidi laghetti. Gli sprite sono abbastanza nitidi, anche se Stallone lo si riconosce solo per il numero di bicipiti (ne ha più delle persone normali!). Il numero di mosse è abbastanza ampio, con l'interessante possibilità di guadagnare le armi avversarie che, fortunatamente, non scompaiono dopo un po' di tempo (al limite si scaricano). La difficoltà è comunque poco equilibrata e il tutto viene ulteriormente peggiorato dalla lunghezza delle singole sezioni di gioco (i 'continue' sono utili solo se siete andati avanti un bel po'). A favore del gioco c'è comunque da aggiungere che ai livelli di puro picchiaduro si alternano anche prove di difficoltà, dove il nostro eroe deve lottare contro la natura, e non contro banditi armati fino ai denti.

Le versioni disponibili - Super Nintendo, Mega Drive e Game Gear (quest'ultima l'abbiamo vista solo brevemente, per cui non ci sentivamo di dare un voto) - sono estremamente simili tra loro. La grafica resta sempre di livello discreto, la giocabilità è condizionata dalla difficoltà ma supportata dalla varietà dei livelli e la longevità dipende dalla passione che si nutre nei confronti di questo genere di giochi. Niente male, comunque, i sonori.

Andrea Fattori

P.S. a parte tutte le cattiverie scritte nella recensione, Cliffhanger è un film veramente spettacolare, che vi terrà con il fiato sospeso per quasi due ore. Se cercate azione e velocità, con abbondanti dosi di colpi di scena, è il film giusto!!!

In guardia, marrano!

Sempre più in alto!...

Non faccia così! Le assicuro che le spazzole che vendo sono ottime!

SUPER NINTENDO

GRAFICA + buona definizione - fondali poco vari	85
SONORO + musica del film + ben realizzata	89
GIOCABILITÀ + molti colpi - a volte frustrante	82
LONGEVITÀ + vario - ma poco stimolante	80
SONY	81

MEGA DRIVE

GRAFICA + buona definizione - fondali poco vari	85
SONORO + musica del film + ben realizzata	89
GIOCABILITÀ + molti colpi - a volte frustrante	82
LONGEVITÀ + vario - ma poco stimolante	80
SONY	81

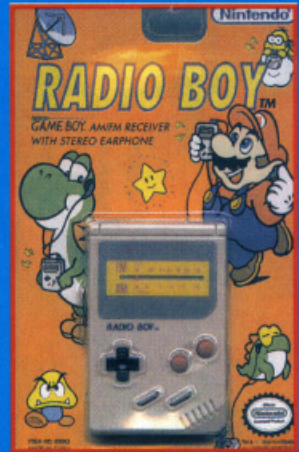
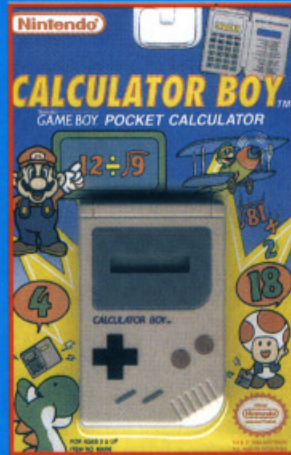
COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

GADGETS

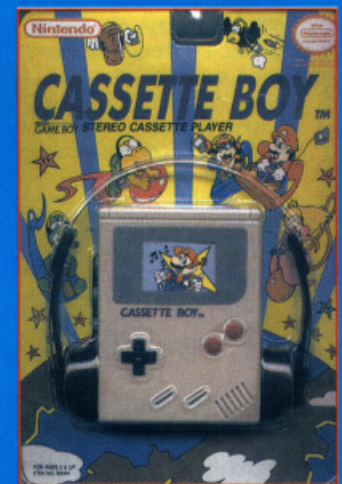
FAX 051-344.906 o 345.100

CALCULATOR BOY L. 29.000

RADIO BOY L. 39.000

AUTO MARIO & YOSHI L. 19.000

PORTACHIAVI MARIO & YOSHI L. 9.000

PORTACHIAVI MUSICALE L. 9.000

OROLOGIO L. 16.000

WALKMAN L. 49.000

ACQUISTA 3 CARTUCE per GAMEBOY o GAMEGEAR!

Riceverai in OMAGGIO il favoloso CALCULATOR BOY

ACQUISTA 3 CARTUCCE per MEGADRIVE o SUPERNINTENDO!

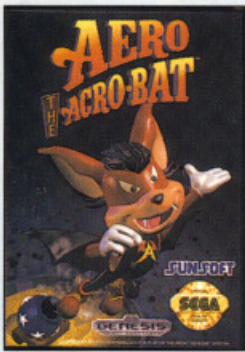
Riceverai in OMAGGIO l'esclusiva RADIO BOY

COMPUTER ONE

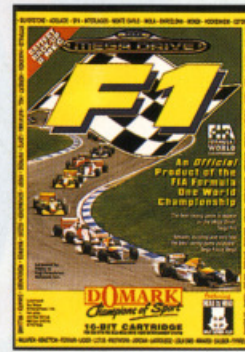
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

NOVITA'

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 105.000

L. 105.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 115.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 123.000

L. 119.000

adatt. 4 gioc. OMAGGIO L. 139.000

L. 59.000

L. 69.000

L. 65.000

L. 59.000

L. 66.000

L. 555.000

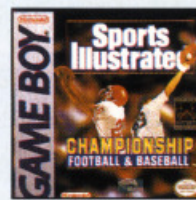
L. 63.000

L. 67.000

NOVITA' MEGADRIVE

- TECMO SUPER BOWL
- DRACULA
- GAUNTLET 4
- JOE MONTANA 94
- ZOOL
- FANTASTIC DIZZY
- F15 STRIKE EAGLE 2
- SONIC 9
- TMNT TOURNAMENT F.
- DRAGON'S REVENGE

NOVITA' GAMEBOY

- POPEYE
- LAST ACTION HERO
- MRS. PACMAN
- REAL GHOSTBUSTERS2
- CHUCK ROCK
- TINY TOONS 2
- BUSTER BROS
- INDIANA JONES
- TMNT 3
- WAYNE'S WORLD

NOVITA' DISPONIBILI PER SUPERNINTENDO

ALADDIN - TECMO SUPER BOWL - FOOTBALL FURY - SUPER EMPIRE STRIKES BACK - WICKED 18 - CLAYFIGHTER - PINK PANTHER - TONY MEOLA'S SIDE KICK SOCCER - PALADIN QUEST - JURASSIC PARK - CHAMPIONSHIP POOL -CLIFFHANGER

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

95

GIOCATORI	-
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Ne avevo sentito parlare e non ci credevo, ho visto la videocassetta e non ci credevo. E' arrivato in redazione e non ci credevo, c'ho giocato un pomeriggio intero (si fa per dire visto che devo fare 'sta recensione a tempo di record) e

Sedici bei megabittoni di gioco di calcio. FIFA International Soccer è probabilmente il più bel gioco di calcio che abbia mai visto su una qualsiasi console o computer. Ma procediamo con ordine.

Hmm... Questo mi ricorda qualcosa...

Cominciamo dalle opzioni che sono qualcosa di mai visto per completezza. Innanzitutto la scelta della lingua che comprende, naturalmente, le quattro più diffuse al mondo: l'Inglese, il Tedesco, lo Spagnolo e il Francese. Non c'è l'Italiano, ma chissene... l'importante è che non ci fosse solo il Giapponese e che il tutto quindi risultasse incomprensibile.

Passiamo quindi alle modalità di gioco. L'Esibizione, ovvero la classica partita amichevole; il Torneo e i PlayOffs, ovvero le qualificazioni e la fase finale della Coppa Del Mondo alla quale

Un sacco di opzioni, eh? E non sono nemmeno tutte!

Ed ecco che il giocatore rimette in campo... BLEAURGH!

Presa! per un pelo...

Acc... Il portiere del Portogallo l'ha parata...

E' il mirino del Predatore? No, quello del calcio d'angolo.

Siamo un po' di parte, eh?

possono prendere parte fino a otto giocatori contemporaneamente; la dimostrazione (è come guardarsi una partita in TV) e la Lega, vale a dire il classico torneo a punti simil-campionato.
Le altre opzioni presenti nel menu principale sono: la scelta delle squadre da usare nell'Esibizione (e tra parentesi la suddetta scelta spazia tra tutte le nazionali esistenti), la lunghezza dell'incontro, se far controllare il portiere dal computer o manualmente, se lasciare attivi i falli o meno, se

Com'è umano, l'arbitro! Sta correndo sopra un giocatore!

inserire il fuorigioco, con quale tempo giocare, se giocare su un campo con l'erba artificiale o con erba vera, se lasciare che lo scorrimento del tempo sia continuo o che venga fermato quando vi sono dei falli o quando la palla esce, il tipo di gioco se prettamente arcade o più simulazione (non chiedetemi di entrare nei particolari perché sostanziali dif-

Beh, che ha quello? Dorme?

ferenze non ne ho viste, ma forse mi ci vorrebbe un periodo di testing del gioco più lungo, vero Marco?) e per concludere se giocare con la musica e gli effetti sonori insieme.
Una volta scelto uno dei tipi di gioco si accede a un sottomenu nel quale è possibile settare alcuni parametri interessanti direttamente il rendimento della vostra squadra in campo. Difatti le modifiche che potete apportare consistono nella scelte delle tattiche (4-4-2, 3-5-2, 4-3-3, eccetera, eccetera), nella disposizione dei singoli giocatori in campo modificando le suddette tattiche a vostro piacimento, nel tipo di gioco da adottare (palla lunga e pedalare, catenaccio - tutti in difesa, tutti all'attacco allo sbaraglio, e via dicendo...), in che formazione mettere in campo, scegliendo titolari e riserve da una rosa di ventidue elementi, e tanto per aggiungere una chicca finale modificare le opzioni di gioco a zona cambiando il raggio d'azione dei singoli raparti della vostra squadra (difesa, centrocampo e attacco). Tra le altre opzioni vi sono l'instant replay interattivo e il metodo di controllo del gioco, la cui scelta è possibile a causa della strana prospettiva del gioco stesso (vale a dire che in una per correre in avanti, verso la porta avversaria, bisogna premere verso l'alto e nell'altra in diagonale/alto/destra. A tale menu, infine, è possibile accedere durante un qualsiasi momento della partita semplicemente schiacciando start, questo per permettervi, come detto sopra, d'interagire in tempo reale col rendimento della vostra squadra durante lo svolgimento dell'incontro stesso.
Arriviamo quindi alla partita vera e propria analizzando gli aspetti che ne compongono la struttura e il metodo di controllo "in match". Come detto, e come potete vedere dalle foto, la prospettiva è piuttosto anomala per un gioco di calcio, ma c'è da dire che funziona molto bene anche soprattutto

e' inutile, il pallone è mio, non l'avrai MAI!

Wow, un match importantissimo! Pensate, i bianchi-e-rossi contro i rossi-e-bianchi!

BDM

Odio il calcio, odio guardare 11 scemi che corrono dietro a una palla e odio giocare perché... così... Però Fifa International Soccer è veramente grande, ci ho perso un pomeriggio dietro (fino a che quel fesso di JH, approfittando della mia momentanea assenza, ha preso possesso del joypad). La prospettiva funziona bene, la giocabilità, il sonoro e la grafica (animazioni comprese) sono eccezionali.
Tutto il gioco poi è incentrato sulla spettacolarità delle azioni, portiere che colpisce di pugno la palla che viene deviata, sbatte all'incrocio dei pali per poi essere insaccata in rete da un attaccante (non sto scherzando, mi è successo proprio così). Non ho parole, ci troviamo di fronte al miglior gioco di calcio per Megadrive, non perdetevelo... anche perché giocare in quattro è fantastico senza contare il replay che vi permetterà di umiliare il vostro avversario nelle maniera più crudele possibile. See ya

WINTER OLYMPICS

Vivi le emozioni "sottozero" delle
Olimpiadi Invernali '94:

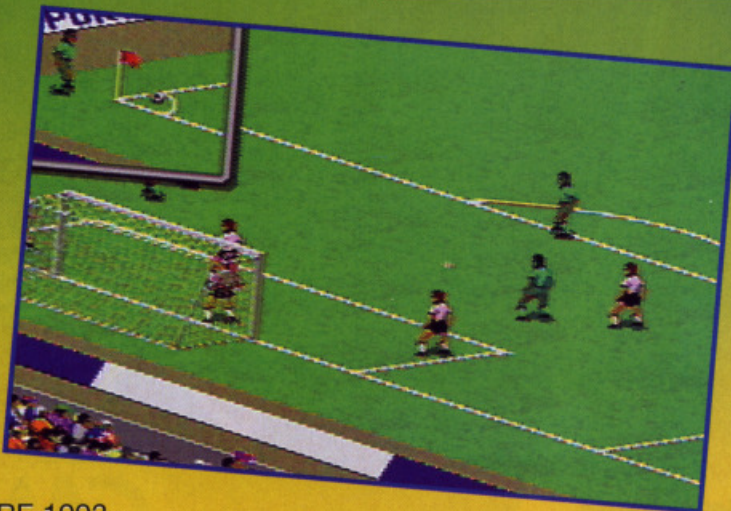
10 diverse specialità sportive per un divertimento infinito.

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

Ulp! Che ha l'arbitro? E' verde!

Il giocatore del Camerun prende il sole (come se ne avesse bisogno)...

Ehi, portiere, calmati!

per il fatto che i frame che compongono nell'insieme le animazioni dei giocatori sono più di duemila (avete capito bene: PIU' DI DUEMILA!!!) e questo non significa altro che le cose che potete fare mentre giocate sono veramente tante: rovesciate, tuffi di testa, stop di petto, scivolate, colpi di testa normali (beh sì, quando ve la crossano e colpite di testa saltando), palleggiare di testa con la palla, colpi di tacco al volo e rasoterra e un sacco di altre cose, basti vedere cosa è in grado di fare il portiere... Arrivando alle cose serie(?!?), infine, mi rimane solo da dire che il metodo di controllo è piuttosto semplice (anche se all'inizio bisogna prenderci un attimino la mano) con un tasto dedicato ai passaggi a pallonetto, uno ai passaggi rasoterra e uno al tiro (sono in grado di venirvi certi siluri...).

Oh! Passiamo al giud... argh! Quasi mi dimenticavo una cosa "estremamente" importante. Se avete quel simpatico aggeggillo che vi permette di attaccare fino a quattro joypad contemporaneamente, beh, provate un po' a indovinare cosa si può fare di bello? Eh già, proprio così. E' possibile giocare due contro due, tre contro uno, quattro contro il computer e via dicendo.

Dunque stavo dicendo: passiamo al giudizio tecnico. Bello, bello e ancora bello (al contrario di questa recensione che m'è venuta veramente da schifo...)(ma no, non è così male... NdAlex) è sicuramente il più bel gioco del calcio che abbia mai visto su Megadrive: è giocabile, è spettacolare, è completo, le opzioni sono tante e comprendono un sacco di aspetti. Bellissime le animazioni, belle le musiche e gli effetti, bella la grafica in sé e ben calibrata la difficoltà che cambia nell'affrontare ogni singola squadra (difatti ognuna di queste è settata con dei parametri a sé stanti, peraltro visibili, variabili tra forza fisica, livello tecnico, potenza, passaggio, eccetera eccetera). Ora come ora, non vedo come sia possibile fare di meglio. Ma come si dice mai dire mai...

Shin

RAFFAELE

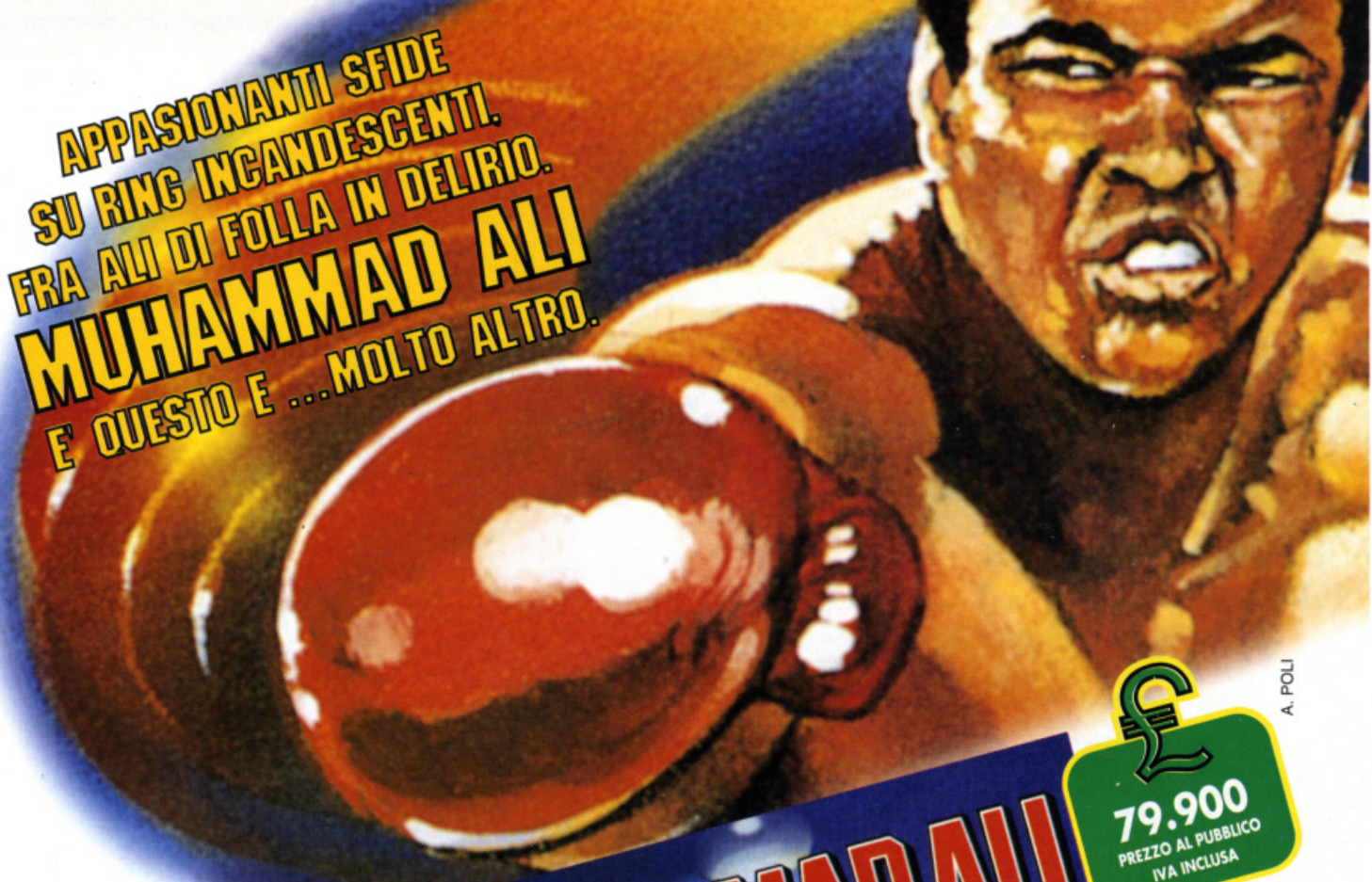
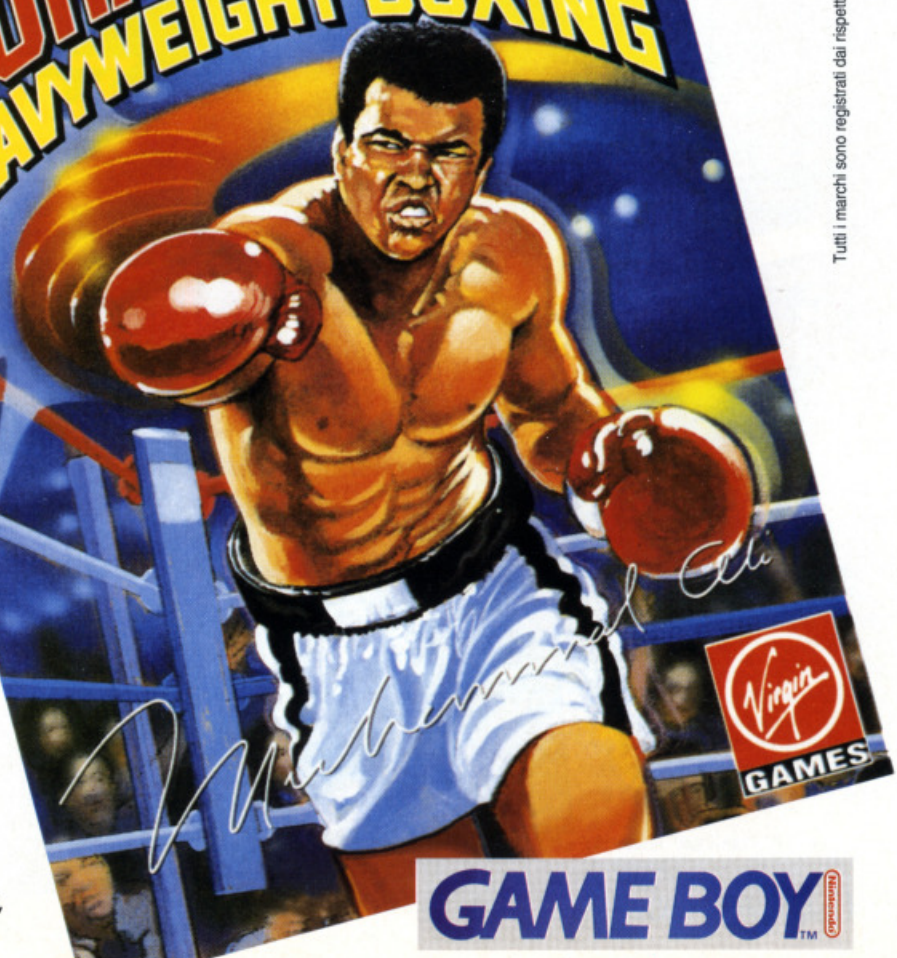
Questo, sinceramente, è il gioco di calcio con la visuale più stramba che abbia mai visto; ma funziona? Affermativo, e anche bene; infatti, non solo i giocatori si riescono a controllare immediatamente, ma si riesce a fargli fare delle azioni che non ho visto nemmeno in Super Sidekicks per Neo Geo, e non è fantastico tutto questo? Secondo me si. Tra l'altro, l'Italia è una delle squadre più forti... da comprare, anche se non avete il Mega Drive.

L'Olanda sta per subire un gol.

ALEX

Devo dire che il calcio non è sicuramente lo sport che mi entusiasma di più, e meno ancora mi attirano le simulazioni videoludiche, siano esse su computer o su console. Nonostante ciò ho trovato accattivante questo calcio dell'Electronic Arts, specialmente per la visuale inconsueta. La giocabilità è buona e immediata. Bel gioco.

Ecco vediamo i giocatori tutti molto entusiasti...

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Buona la definizione + Spettacolari le animazioni	96
SONORO + Belle le musiche + D'atmosfera gli effetti	91
GIOCABILITA' + Grandiosa in tutto e per tutto	94
LONGEVITA' + Non credo sia possibile stancarsi...	98
ELECTRONIC ARTS	95

ABRUZZO:
PESCARA - FERRI Via Tiburtina 91
TERAMO - TOYS Via Carlo Forti
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
BARRA (NA) - FANTASY GIOCATTOLI Via Repubbliche Marinare 444
BENEVENTO - BUSINESS COMPUTER Corso Dante 43
CASAPULLA (CE) - GIOCOMANIA Via Nazionale Appia 96/98
CAVA DEI TIRRENI (SA) - CAVEX via XXV Luglio 146
MATERDOMINI (AV) - MALANGA GERARDO Via Duomo 104
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - GIOCA MONDO S. Cosimo Fuori Porta Nolana 44
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
NAPOLI - UMBERTO MIGLIARDINI Via S. Anna dei Lombardi 35 - Largo Monteoliveto 7
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI ANTONIO Via Epomeo 210/212
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
FIORENZUOLA D'ADDA (PC) - M.A.R.R. Via J. F. Kennedy 2/4
FORLI' - TUTTO PER IL BIMBO Via G. Regnoli 15
MODENA - ORSA MAGGIORE Viale D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
PARMA - DISNEYLAND Via M. D'Azeglio 23
REGGIO EMILIA - BAJALAND Via Sforza 7
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - FOLLETTI E FATE Corso Italia 46-48
FRIULI:
TRIESTE - CON.GIO.CART Via Flavia 24-Via Giulia 7-Via Limitanea 2
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28
LAZIO:
APRILIA (LT) - CIERREDUE Via Di Vittorio 13
APRILIA (LT) - CIERREUNO Via Verdi angolo L. Da Vinci
CIVITAVECCHIA (RM)-L'ANGOLO DEL COMPUTER Via Case Nuove 3
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - COMPUTER SHOP c/o Mercatone Zeta
ROMA - BABY CENTER Via Ugo Ojetti 247
ROMA - BABY SOGNO Via Tiburtina 614 A/B/C
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - CIMINI Via Prenestina 421/A
ROMA - GALLERIA TUSCOLANA Via Quintilio Varo 15/19
ROMA - GI.GI. WATCH ELETTRONIC Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - IL MONDO DEI BAMBINI Viale Trastevere 237
ROMA - MESSAGGERIE MUSICALI Via Del Corso 122-123
ROMA - ODIS Piazza Pontelungo 3 - S.M. Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni109/111
ROMA - STYL HOUSE 2000 Via P. Maffi 28-32
ROMA - SUPER GIOCATTOLI c/o C.C. Cinecittà II
ROMA - TAKE AWAY Via Tripolitana 164
ROMA - VALCIM c/o La Romanina Negozi Brummel Box 34
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VELLETRI (RM) - MASTROGIROLAMO Viale G. Oberdan 84
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
BUSALLA (GE) - ANEDDA MAURO Via C. Navona 8/A
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
LA SPEZIA - COPPELLI LUCIANO & LUIGI Via Roma 20/22
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO Via Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI Piazzale Gobbetti C. C. Lagorà
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Grandi 17
COMO - MANTOVANI TRONIC'S via Caio Plinio 11
COMO - SCOTTI GIOCATTOLI Via B. Luini 5
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1(c/o Centro Comm. Rossi)
GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer c/o Centro Commerciale 2
GAMABARA (MN) - FER-GIOCHI Via Marmirolo 8
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
MANTOVA - MEGABYTE 4 Via P.F. Calvi 95
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29 -Via Pitagora 4 -V.le Romolo 9
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa Del Lino 2
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
ORZINUOVI (BS) - METALMARK Via Adua 36
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - CERRI BATTISTA Piazza Perosi 10
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - FERRARI LUIGI Via M. Cabrini 44
SUZZARA (MN) - URKA Via Uccelli 2/A
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening
MARCHE:
CIVITANOVA MARCHE (MC) - BERDINI EZIO Via S. Pellico
FABRIANO (AN) - BARTOLOZZI Via Conce 16
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
MACERATA - TOM GIOCATTOLI Via F.lli Cioci 15
OSIMO (AN) - IL GIOCATTOLO Via Lionetta 12
PIEMONTE:
ASTI - TOY SERVICE ASTI Piazza L. Da Vinci 25
BIELLA (VC) - CENTROGIOCHI Via Torino 66
CASALE MONFERRATO (AL) - RIPOSIO GIOCHI Via Roma 181 - Largo Lanza 9
CHIVASSO (TO) - HOBBY MARKET Via Po 2/C
COSSATO (VC) - CENTROGIOCHI Via Marconi 13
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
DOMODOSSOLA (NO) - BOLAMPERTI Via Giovanni XXIII 80
DUSINO S. MICHELE (AT) - GIOKATTOLO Corso Industria 30
IVREA (TO) - PAGLIUGHI Corso Vercelli 254
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVAROLO CANAVESE (TO) - PLASTICASA Corso Torino 132
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
SUSA (TO) - SAYN GIOCHI Via Roma 53/57
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - PARADISO DEI BAMBINI Via A. Doria 8
TORINO - TOY SERVICE Via Perugia 31/32 - Via Tripoli 10/4
PUGLIA:
BARI - REGNO DEI BIMBI Via Einaudi 17
BARI - VIDEOCLUB Corso V. Emanuele 170
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
BARLETTA - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
GIOVINAZZO (BA) - CENTRO BIMBI D'AMATO ROSA Via Cattaro 3
MOLFETTA (BA) - PARCO BIMBI Via XX Settembre 20
PUTIGNANO (BA) - PIZZUTILO LORENZO Via G. Verdi 2
TRANI (BA) - ELETTRONICA 2000 Via Amedeo 57
TRIGGIANO (BA) - BABY PARK Circonvallazione Sud Km 810,200
REPUBBLICA DI SAN MARINO:
SERRAVALLE - ELECTRONICS Via V Febbraio
SARDEGNA:
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
MESSINA - PETER PAN Via XXVII Luglio 21
MISTERBIANCO (CT) - AMICO BABY S.S. 121 Al Km 4600
PALERMO - D'ALIA EUGENIO Via Emiro Giafar 36
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI Corso A. Amedeo 196/B
TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via L. Marenzo 27/29
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Torcicoda 1/R
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PISTOIA - TUTTO BIMBI Galleria Nazionale 43
PONTEDERA (PI) - GHERA Via S. Faustino 47
PRATO (FI) - CAPECCHI GIOCATTOLI Via L. Muzzi 52
UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
GUBBIO (PG) - MARIANI MARCELLO Viale della Vittorina
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta
VENETO:
BASSANO DEL GRAPPA (VI) - COMPUTER SERVICE Via P. Girardi 16
CASTELFRANCO VENETO (TV) - COMPUTER SHOP c/o C.C. I Giardini del sole - Via dei Carpani
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Europa 2 S.S. 53
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE Piazza G. Marconi 14
PADOVA - CAV. FERRUCCIO TESTI Via Santa Lucia 13/23
PADOVA - COMPUTER SERVICE Via Sorio 102/A
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
THIENE (VI) - MAKRO Via Valposina 55
VERONA - LEONETTI FERNANDA Via Mantovana 2
VICENZA - COMPUTER SERVICE Via Divisione Folgore 24

QUALITA' LEADER GARANTITA

IN QUESTI NEGOZI L'INTERO ASSORTIMENTO E LA QUALITA' LEADER SONO GARANTITI!

FunClub®

LO SPETTACOLO CONTINUA...

... CARTUCCE - CD-MUSICALI - VIDEOCASSETTE

NINTENDO NES

ADDAMS FAMILY L. 99.900 . ALIEN 3 L. 99.900 CAVEMAN NINJA L. 99.900 . ELITE L. 99.900 PRINCE VALIANT L. 99.900 . ROBOCOP 3 L. 99.900 JURASSIC PARK L. 109.900

NINTENDO L. 49.900

BATTLETOADS . F-15 STRIKE EAGLE . HOOK . KICK OFF LEMMINGS . MCDONALD LAND . PARASOL STARS RAINBOW ISLANDS . ROADBLASTERS . ROBOCOP 2 SUPER TURRICAN . THE NEW ZEALAND STORY

SUPER NES

ADDAMS FAMILY L. 139.900 . BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE L. 139.900 . DRAGON'S LAIR L. 139.900 . EARTH DEF. FORCE L. 139.900 JIMMY CONNORS PRO TENNIS T. L. 139.900 JOE & MAC L. 139.900 . COOL SPOT L. 159.900 F1 POLE POSITION L. 159.900 . THE LAMOWER 2 (IL TAGLIAERBE) L. 159.900 . JURASSIC PARK L. 179.900 . MORTAL KOMBAT L. 179.900

GAME BOY

COOL WORLD L. 69.900 . JIMMY CONNORS TENNIS L. 69.900 . JOE & MAC CAVEMAN NINJA L. 69.900 LETHAL WEAPON (ARMA LETALE) L. 69.900 PAPER BOY L. 69.900 . PAPERBOY 2 L. 69.900 SUPER KICK OFF L. 69.900 . TURRICAN L. 69.900 ADDAMS FAMILY L. 79.900 . F1 POLE POSITION L. 79.900 . GAUNTLET 2 L. 79.900 . JURASSIC PARK L. 79.900 . MORTAL KOMBAT L. 79.900 . MUHAMMED ALI' BOXING L. 79.900

GAME BOY L. 49.900

BATTLE OF OLIMPUS . BATTLETOADS . LEMMINGS MCDONALDLAND . PARASOL STARS . SNEAKY SNAKES SUPER HUNCHBACK

SEGA MASTER SYSTEM

A L. 49.900

BACK TO FUTURE 3 / GEORGE FOREMAN KO BOXING / KRUSTY'S FUN HOUSE / NEW ZEALAND STORY POPULOUS / WWF STEEL CAGE CHALLENGE

ADDAMS FAMILY L. 99.900 / ROBOCOD L. 99.900 ROBOCOP 3 L. 99.900 / SPIDERMAN 2 L. 99.900 STAR WARS L. 99.900 / TERMINATOR 2 L. 99.900 WINTER OLIMPYCS L. 99.900 / MORTAL KOMBAT L. 119.900

SEGA MEGA DRIVE

DOUBLE DRAGON L. 119.900 . SUMMER CHALLENGE L. 119.900 . SUPER OFF ROAD L. 119.900 UNIVERSAL SOLDIER L. 119.900 . WARSPEED L. 119.900 ADDAMS FAMILY L. 129.900 . DOUBLE DRAGON 3 L. 129.900 . GEORGE FOREMAN KO BOXING L. 129.900 ROBOCOP 3 L. 129.900 . SIMPSONS-BART'S NIGHTMARE L. 129.900 . TERMINATOR 2 L. 129.900 BUBSY L. 139.900 . FIFA INTERNATIONAL SOCCER L. 139.900 FORMULA 1 L. 139.900 . JUNGLE STRIKE L.139.900 WINTER OLYMPICS L. 139.900 . MORTAL KOMBAT L. 159.900

SEGA GAME GEAR

ADDAMS FAMILY L. 89.900 . FORMULA 1 L. 89.900 . ROBOCOD L. 89.900 . ROBOCOP 3 L. 89.900 . MORTAL KOMBAT L. 99.900

VIDEOCASSETTE

LA RIFFA L. 28.900 . GHOST L. 28.900 . THE COMMITMENTS L. 28.900 . IL PRINCIPE DELLE MAREE L. 28.900 . THELMA & LUISE L. 28.900 . CUORI RIBELLI L. 33.900 . BALLA COI LUPI (integrale) L. 50.000

DIAVOLO IN CORPO V.M.18 L. 28.900 . LE ETA' DI LULU' V.M.18 L. 28.900 . BASIC INSTINCTS L. 39.900 LA BELLA E LA BESTIA L. 39.900

SPEDIZIONI PER POSTA L. 5000
CON CORRIERE L. 15.000

TEL. 0332/870222
FAX 0332/870782
TELEFONACI...
ABBIAMO TUTTO O QUASI...

CD-MUSICALI

UB40- PROMISES AND LIES L. 31.000/CARBONI-DIARIO L. 31.000 / U2- ZOOROPA L. 29.000 . DIRE STRAITS-ON THE NIGHT L. 29.000 / ERIC CLAPTON- UNPLUGGED L. 29.000 / 883- NORD SUD OVEST EST L. 29.000 4NON BLONDES- BIGGER BETTER FASTER MORE L. 29.000 BILLY JOEL- RIVER OF DREAMS L. 31.000

TINA TURNER- WHAT'S LOVE GOT TO DO WITH IT L. 31.000 / VASCO ROSSI-GLI SPARI SOPRA L. 31.000 / MARIAH CAREY- MUSIC BOX L. 29.000

IN REGALO
IL BELLISSIMO
ZAINO " SEVEN "
DEL VALORE
DI L. 60.000
CON L. 200.000
DI SPESA!

THE BLUES BROTHERS

83
NES

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

91
SUPER NINTENDO

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

"We're on a mission from God!!!"

Passa, passa! (SNES)

Chi siano i Blues Brothers è quasi scontato (ma mai inutile...) ricordarlo. Due orfani cresciuti sotto le amorevoli cure della Pinguina, una feroce e inflessibile suora, che hanno dedicato la propria vita all'arte criminale (perché solo di arte si può parlare, nel loro caso) e al caos. Il film, ormai un cult-movie per un'intera generazione - e forse anche più - non poteva ovviamente non essere sfruttato per dare vita a un'altra delle innumerevoli conversioni cinematografiche. La nostra storia vede Jake ed Elwood, i due "neri" eroi del blues, reduci dalla loro ultima missione (per conto di Dio, ovviamente) e subito coinvolti in una nuova avventura. Per i possessori di Nintendo, lo scopo del gioco è semplicemente quello di riuscire a raggiungere il palco del loro prossimo concerto, naturalmente evitando l'inferocito sceriffo Mc Graw, nella cui mente è ancora ben vivido il ricordo dell'umiliante sconfitta. Per fare questo è necessario trovare una via di accesso alternativa, passando per magazzini, mondi sotterrahei e persino una prigione (dove ormai sono di casa). Più fantasiosa la situazione per i Super Nintendisti: in questo caso, Jake ed Elwood vengono catturati da un juke-box incantato e trasportati in un mondo parallelo, dal quale devono scappare per poter giungere puntuali al concerto di Chicago.

Probabilmente la presenza di un concerto come obiettivo finale del gioco è il punto più simile tra le due conversioni. La versione per NES si rivela essere in realtà un platform, molto veloce e discretamente ricco di particolari, con un minimo elemento adventure. La città è piena di creature di ogni genere e specie (compreso un bellissimo squalo con maschera da sub, che Jake ed Elwood possono cavalcare), che vanno rigorosamente evitate. La definizione dei personaggi, tenendo conto delle potenzialità della macchina, è veramente notevole, ma purtroppo lo stesso non si può dire dei fondali, spesso spogli e poco colorati. Resta comunque una buona giocabilità, supportata da un giusto livello di complessità. Peccato che non esista la possibilità di scegliere il livello di gioco.

Um!! Una cassa in faccia fa male! (SNES)

Ehi, non c'è bisogno di scaldarsi! (NES)

Passando al Super Nintendo, ci troviamo di fronte a un gioco davvero spettacolare, con un'ottima risoluzione, fondali e sprite coloratissimi e simpatici, e animazioni estremamente fluide. Anche in questo caso la giocabilità è notevole, e il gioco viene arricchito dalla presenza di numerosi elementi puzzle. Bonus nascosti e trucchi vari si sprecano, e a ogni partita si scoprono cose nuove. Il gran numero di livelli contribuisce ulteriormente alla buona riuscita del gioco. Anche in questo caso è comunque impossibile settare la difficoltà.

Un'ultima nota per entrambi i titoli riguarda la possibilità di giocare in due contemporaneamente, un'opzione estremamente apprezzata.

Veramente bello su Super Nintendo e proprio niente male su NES!

Andrea Fattori

A quanto pare il nostro amico Jake ha qualche cosa che non va. (SNES)

Ora avete tutti la prova! Dischi volanti! (SNES)

I giochi sono fatti a scale, c'è chi scende e c'è chi sale... (NES)

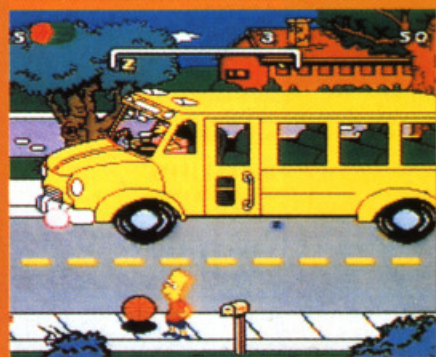
NES	
GRAFICA + buoni sprite - fondali spogli	82
SONORO + parte essenziale + ben realizzato	89
GIOCABILITÀ + veloce + semplice	86
LONGEVITÀ - poco vario - mancano i livelli di difficoltà	76
TITUS	83

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + ottima definizione + movimenti fluidi	92
SONORO + vario e... +... ben fatto	92
GIOCABILITÀ + coinvolgente e veloce	90
LONGEVITÀ + molto vario - mancano i livelli di difficoltà	90
TITUS	91

BART'S NIGHTMARE
(GLI INCUBI DI BART)

SIMP SONS

SCONVOLGITI CON BART !

I SUOI SOGNI **HORROR** DIVENTERANNO I TUOI GRAZIE AL **MEGA** REALISMO DEL TUO **MEGADRIVE.**

SEGA MEGA DRIVE

Acclaim entertainment, inc.

LEADER DISTRIBUZIONE

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".

TOM MASON'S

DINOSAURS FOR HIRE

67

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Il mondo di animali "umanizzati" alla Turtles si arricchisce di tre nuovi personaggi. Solo che questi, invece di innocenti tartarughine mangiapizza esperte di arti marziali, sono dinosauri di diversi quintali, armati di fucili automatici e cannoni e sono terribilmente cattivi...

Escono dalle pareti! Spara, Vasquez!

Mi scusi, ma quel grattacielo è nella NOSTRA zona.

Hasta la vista, baby!

Si tratta in particolare di un Tyrannosaurus Rex, Archie, che trova che la sua giacca sportiva si intoni molto bene con un fucile automatico, di un Triceratopo, Lorenzo, un tipo abbastanza fine e sofisticato tranne quando si parla di armi (fucile calibro .50 per caccia agli elefanti, non so se mi sono spiegato) e infine lo Stegosauro Reese con un bel cannone a impulsi.

I tre proprio come le più famose Turtles, prima di dedicarsi al mondo videoludico, hanno militato (e militano tutt'ora) tra i fumetti ad opera di una casa indipendente, tale Malibu Comics, una quelle piccole case editrici - come la Dark Horse di Robocop vs Terminator - che si stanno specializzando nella creazione di personaggi alternativi ai supereroi di Marvel e DC.

E i personaggi come originalità (considerato che sono antecedenti alla Jurassic Mania) hanno poco da invidiare a chiunque, ma non posso dire di più sul fumetto visto che non l'ho letto; per quanto riguarda il gioco un giudizio, purtroppo, è fin troppo facile visto che dell'originalità del fumetto ha poco o nulla.

Si tratta di uno shoot 'em up alla Contra (in comune con il successone SNES ha anche la possibilità di giocare in due): ovvero piattaforme, nemici, mostroni di fine livello, e in mezzo a tutto ciò voi o, meglio, uno dei tre dinosauri a scelta con il suo arsenale. Tra una piattaforma e l'altra ci sono naturalmente da raccogliere bonus energia, vite, scudi, caffè, cioccolata oltre agli inevitabili power up per il vostro cannone.

Se contra aveva portato il genere a livelli graficamente spettacolari, mostroni cattivi, scenari (nel limite del possibile) variati, diverse sorprese e giocabilità impegnativa ma non frustrante, Dinosaurs for Hire lo ha riportato indietro.

Anzitutto ha quel tipico stile dei giochi americani, nel senso peggiore del termine, visto che ne raccoglie i principali difetti: la scelta dei colori è pessima, toni spentissimi senza un minimo di vivacità, la grafica è poco definita e confusa potrebbe quasi passare per un gioco Master System molto ben fatto. Nulla di grave, ma i peggiori difetti li troviamo nella giocabilità. Lo svolgimento è decisamente monotono e poco curato: uno di quei avanza e spara in cui non è indispensabile curarsi dei nemici, manca la spinta ad andare avanti visto che questi non sono particolarmente impegnativi, poco variati, e tutto quello che ho visto finora come mostro di fine livello è un squallido cannone alla fine del primo.

Vedete le macchie nere sul muro? Sono scarafaggi. Yeuch.

Tutto quello che se ne può dire a favore è che per due giocatori diventa forse un attimo più interessante, che ai livelli successivi si anima un poco di più e che i tre, cattivissimi, dinosauri sono sempre simpatici, ma questo forse acuisce ancora di più la delusione per un soggetto che poteva essere sfruttato molto meglio.

Stefano Giorgi

Una volta lavare le finestre era molto più semplice...

Patente e libretto, grazie.

MEGADRIVE	
GRAFICA - Pessima scelta di colori - Pessima scelta di disegnatori	69
SONORO - Nulla di particolare	68
GIOCABILITA' - Monotono, poco vario e talvolta frustrante	60
LONGEVITA' Pressoché assente la spinta a continuare	65
SEGA	67

ALADDIN

Un magico gioco dove ogni mossa è geniale!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

DIRETTAMENTE DALLA SALA CINEMATOGRAFICA SUL TUO SUPER NINTENDO. DISNEY E CAPCOM DI NUOVO INSIEME PER IL PIÙ GENIALE DEI GAME. ANCHE TU POTRAI ENTRARE NELLA MISTERIOSA CAVERNA DELLE MERAVIGLIE E CONQUISTARE L'AMORE DI JASMINE. VAI SICURO, IL GENIO DELLA LAMPADA È CON TE.

PLATFORM GAME CON PASSWORD PER RIPRENDERE IL GIOCO
MUSICHE ORIGINALI DEL FILM
6 MONDI PIENI DI MAGIA E MISTERO
GRAFICA STRAORDINARIAMENTE FEDELE AL CARTOON

GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

Solo le cassette Nintendo con il marchio GIG ti regalano l'esclusivo SUPER MARIO WATCH®. Trovi il regolamento anche su questa rivista. Scade il 31-1-94. Aut. Min. N. 6/2322 del 6-9-93.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARMANDO TESTA SPA

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Qualche mese fa era scoppiata la mania dei simulatori di mech per Pc e computer vari; come poteva, allora, la mitica e vetusta Activision restare indifferente al richiamo delle console?

Andiam, andiam, andiamo a guerreggiar...

Ed ecco che, sul sedici bit targato Nintendo, fa la sua comparsa un bel simulatore in bitmap come pochi dall'inizio della storia di questa console fino ad oggi. Cominciamo subito col dire che Mechwarrior è indubbiamente un buon gioco, che piacerà un mondo ai Gundam-maniaci e agli appassionati di mech, e non potrà comunque neanche essere disprezzato da tutti gli altri videogiocatori dell'universo consolistico.

La storia è quella di un pilota mercenario di mech, cioè voi, che vuole trovare i responsabili della morte dei suoi genitori; nel frattempo porta a termine alcune missioni a pagamento e si compra dei bei mech per equipaggiarli sempre meglio.

Inizialmente potrete scegliere se fare un po' di pratica o giocare direttamente. In quest'ultimo caso, a parte lo schermo di acquisto dei mech e del loro armamento, potrete entrare in un bar per acquisire informazioni varie da dei brutti ceffi o ascoltare le ultime notizie dal videogiornale proiettato sul maxivideo del locale. Accederete in seguito a una schermata in cui vi verranno proposti vari lavori da portare a termine su vari pianeti; potrete contrattare il salario offertovi (ma attenti a non tirare troppo la corda), salvare il gioco sull'apposita (e utilissima) batteria tampone presente nella cartuccia e accettare la missione.

Compiute le dovute scelte, vi troverete nello schermo di gioco, che vi mostra l'azione ripresa dall'interno della cabina di pilotaggio del vostro mech. Potrete, mediante pressione degli opportuni tasti del joypad, selezionare le armi, spararle, attivare i jet, attivare la visuale tattica della mappa aerea della zona circostante al vostro mezzo.

Le missioni sono varie e impegnative, e assicurano una longevità di tutto rispetto al gioco.

In definitiva, Mechwarrior si rivela una valida alternativa del panorama dei tipici giochi per la vostra console preferita. Ah, dimenticavo: ogni singola schermata del gioco ha il testo in italiano, quindi anche i non anglofili o giapposofili, tra gli appassionati di mech, ci potranno giocare (ciao traduttori! Quand'è che andiamo a mangiare un po' di sushi? NdAlex). Pensateci su. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

E le schermate, per chi non lo avesse ancora notato, sono in italiano...

Ancora due secondi e sei materiale per lattine di birra, amico!

Bingo! Ti è piaciuta la pillolona, eh? Ti è piaciuta?

La canonica mappa con i segnalini colorati...

Anche un mech ha bisogno dei propri momenti di intimità: lasciatemi fare un bagnetto in pace

Proprio un bel momento per finire la benzina!

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +bitmap a volontà	90
SONORO +limitato ma essenziale	85
GIOCABILITA' -non facilissimo... +... ma appassionante	88
LONGEVITA' +vasto e duraturo	91
ACTIVISION	90

... I GIOCHI SOTTO L'ALBERO

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	8

Anno 2039: una devastante epidemia messo in ginocchio la produzione mondiale di pomodori, virus sconosciuti hanno liquefatto mozzarelle & co., incendi di natura ignota hanno incenerito le riserve mondiali di origano e non parliamo della farina 00...

●●● risultato, forse non molto evidente, ma decisamente tragico è il drastico precipitare della produzione mondiale di pizza: un solo esemplare è sopravvissuto... che fare, a chi, su dieci miliardi di abitanti, dare l'ambito premio? La soluzione venne in mente a un impiegato della Breda, che dopo aver spedito la proposta all'associazione mondiale "Senza pizza non c'è vita", si suicidò perché venne a sapere che la pizza ai peperoni era stata una delle prime a defungere. Un torneo: un duello all'ultimo sangue, che avrebbe visto come unico premio la fantomatica pizza.

Improbabile, impossibile? Nulla è impossibile quando il gioco è un classicis-

Combattimento tra i resti di un'astronave

Non si dovrebbero trattare così le povere donzelle

Potete scommetterci la gobba!

Ah, i cloni malvagi delle nostre tarte preferite!

Ops, ma qui c'è qualcosa che non va!

Vieni, vieni, ti piace tanto assaggiare i miei Sai?

simo picchiaduro alla Street Fighter II, su cui è stato detto praticamente tutto.
I lottatori tra cui scegliere sono otto, oltre alle quattro tartarughe ci sono anche April e un altro paio di mostriciattoli non meglio definiti (vedi box acclusi per delucidazioni). Una volta finito il "torneo di allenamento", ovvero una volta sconfitti tutti e sette gli avversari, si passa ai cattivoni veri e propri che (l'unica cosa che si capisce della storia) hanno, tanto per cambiare, rapito Splinter. Un'impresa di derattizzazione, il Pifferaio Magico? Sbagliato, sono sempre loro, Shredder e soci, che dovranno essere affrontati a ondate successive (c'è anche quella specie di armadio con l'ameba alloggiata nello stomaco, non mi ricordo come si chiama). Anche le opzioni sono sempre le stesse: livelli di difficoltà, numero di round per incontro, tempo illimitato o meno, e perfino una massicciissima opzione di

Adesso ti faccio vedere io, clone malefico!

MA QUANTI LOTTATORI MADAMA DORE'

MICHELANGELO

E' armato con due Nunchaku che fa roteare nei colpi normali. Come attacchi speciali ha una specie di Dash Attack, con cui si lancia verso il nemico e un... beh, scusatemi la mancanza di finezza, ma si tratta di un rutto-tornado. E' un tornado che apparentemente viene generato dal roteare dei Nunchaku, ma a sentire l'effetto l'inequivocabile effetto sonoro... sarà colpa delle mediocri digitalizzazioni.

DONATELLO

E' praticamente la controfigura di Guile. Oltre a produrre una specie di Sonic Boom a mezzaluna mentre salta fa una spazzata col bastone che somiglia molto al calcio di Guile (anche la modalità di esecuzione è la stessa). Per di più mi è capitato di vedere una raffica di colpi col bastone che non sono ancora riuscito a riprodurre. Ah, per chi non lo ricordasse, Donatello è quello col bastone.

RAPHAEL

E' quello armato di due specie di pugnali. Sai per la precisione. Può lanciare dei bolt, delle lame di energia (definirle delle fireball sarebbe eccessivamente lusinghiero, ma fanno abbastanza male anche quelle). L'altra mossa speciale è il torpedo alla Vega (solo che questa non è infuocata): si getta addosso al nemico roteando a lame sguainate, mossa che può effettuare anche durante il salto.

LEONARDO

Leonardo è forse quello più cattivo, almeno a giudicare dalle spade che brandisce. Può provocare un lampo di energia che viaggia sul terreno come quello di Andy Bogard di Fatal Fury, o può roteare su se stesso come una mortale trottola a lame sguainate lanciandosi contro l'avversario. Si è visto anche una specie di uppercut particolarmente potente ma la combinazione di mosse per ottenerla è ancora un'incognita.

CASEY

Una specie di Jason di venerdì 13 con tanto di maschera e mazza da Hockey. Attacca, naturalmente, roteando il bastone o piazzando bombe a tempo nelle cui esplosioni, sovente, rimane coinvolto.

APRIL

Ma che fine ha fatto la dolce, delicata e pacifica giornalista della serie TV? Questa sfodera una raffica di pugni da Chun Li e una gomitata volante altrettanto dannosa.

RAY

Un non meglio definito alieno azzurrino con le ali. Non si tratta certo di un angioletto, comunque, viste le mazzate che ti tira quando entra in presa. Tra le varie mosse speciali c'è n'è una in cui spara una specie di raggi a cerchi concentrici.

SISIPHUS

Che schifo, uno scarafaggio! Se riuscite a superare lo shock iniziale, a colpirvi ci penseranno le sue fireball e le sue cornate (lo confesso, non è uno scarafaggio, assomiglia di più a uno di quei cervi volanti, ma siamo lì).

Tournament in cui, in 88 incontri (no, non è un errore di battitura, sono proprio ottantotto) affrontate in sequenza tutti gli avversari... non siamo riusciti a vedere cosa vi diano in premio alla fine, ma se non è almeno una supersequenza animata in stereoscope c'è da uccidere quelli della Konami.
A dire il vero, per i perfezionisti (e per i picchiaduro, lo sappiamo, sono parecchi) le differenze da SF II, anche come impostazione, non sono poche. Questo titolo è molto più semplice: a causa alla

Niente dichiarazioni d'amore: fatti avanti, piuttosto!

Dio mio come mi sento male di colpo!

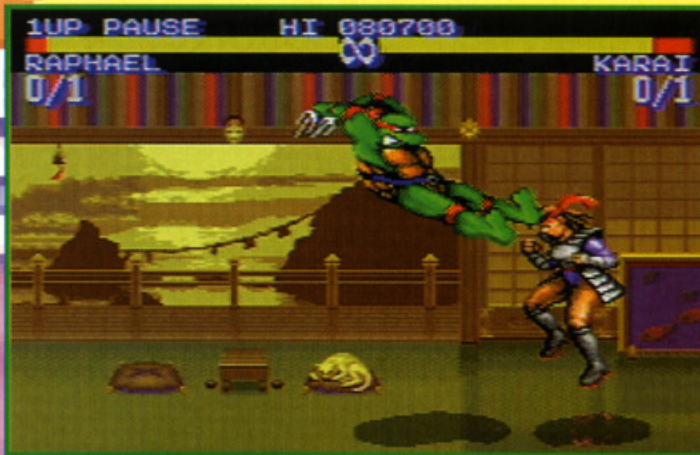
presenza di due soli pulsanti (uno per i calci e l'altro per i pugni; il terzo per sbeffeggiare gli avversari e invitarli al combattimento... è con questi particolari che si creano i grandi giochi) le combinazioni di mosse che si possono effettuare sono meno sofisticate rispetto a SF II. Le mosse speciali vengono poi effettuate con uno qualsiasi dei due pulsanti indiffe-

PRONTI PER LA GRANDE BATTAGLIA!

ASTERIX TI FARA'SCOPRIRE UN MONDO PIENO DI RISATE E DI AVVENTURA

Ricorda !!
Conservando la confezione Game Boy puoi ritirare un biglietto omaggio per il villaggio di "Park Asterix" a 30 KM. da Parigi.

L'unico videogame con la pausa relax !

Distribuito da : COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO S.P.A.
Via Flaminia, 872 00191 ROMA Tel. 06 - 3336359 Uff. Comm. 06 - 3336366

OK, scusa Karai ma tu ti distrai a guardare il panorama!

Ehi, perché non mi regali un bel fiore invece?

Forza, combatti, bella pupattola da 1000 Karai (!)

Eh ma non vale usare la tecnologia!

Pigliati 'sta doppia pedata nel faccione!

rentemente (o quasi visto che varia solo la velocità con cui vengono portati alcuni colpi): il ridotto numero di pulsanti è stato però assorbito molto bene, infatti il gioco anche se più semplice mantiene altissimi livelli di giocabilità e varietà (per esempio, un colpo portato in thrust, ovvero avanzando, è diverso, ha un maggiore allungo rispetto a quello da fermo). E qui arriviamo alle note più positive: molto semplicemente è fatto dannatamente bene. Graficamente, soprattutto le Turtles sono definite, colorate, tuttoquellochevolete (ma anche diversi nemici come il Triceraton, April invece non è certo lo stato dell'arte), hanno soprattutto un discreto numero di frame di animazione e si muovono alla giusta velocità, con i personaggi che rispondono molto bene e con prontezza. Le mosse, sebbene abbastanza convenzionali, funzionano, i vari personaggi sono abbastanza equilibrati e otto lottatori tra cui scegliere non sono certo pochi.

L'unico grosso difetto è che si risente abbastanza di una certa "mancanza di personalità" dei vari personaggi: Street Fighter II aveva personaggi caratterizzati decisamente meglio (del resto il gioco ha alle spalle un coin op, e non è cosa da poco), più differenziati. Non voglio dire che scegliere un lottatore o l'altro sia indifferente in TMNTTF, ma la differenza è meno marcata, anche i colpi "riciclati" da diversi altri picchiaduro non riescono, come dicevo prima, a dare una personalità ai vari personaggi... sarà che mi sono abituato ai lottatori di SF II.

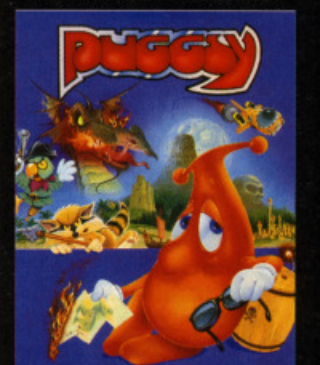
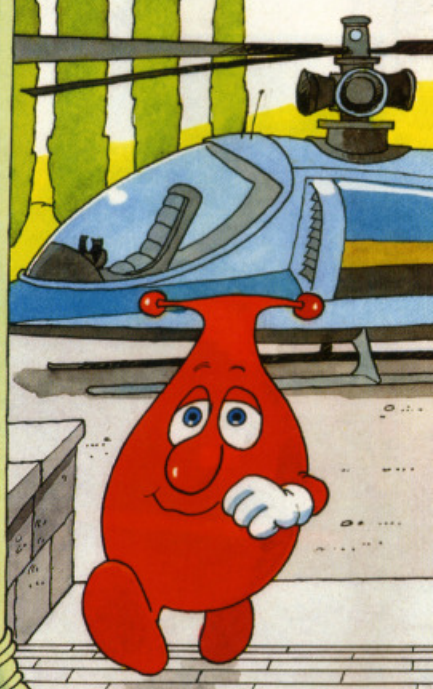
In definitiva un picchiaduro convenzionale, ma tecnicamente ottimamente realizzato, e se avete un joypad a tre pulsanti può perfino competere con Street Fighter II.

Stefano VF Giorgi & Raf

MA

L'ennesimo clone di Street Fighter II... Questa mattina sono stato a vedere Super Street Fighter II in sala giochi, quindi sono un po' condizionato (mostruoso), ma cercherò lo stesso di dirvi che ne penso in maniera abbastanza imparziale. TMNT - TF è un buon picchiaduro, con alcune idee interessanti e una grafica davvero molto bella, è discretamente giocabile e non è nemmeno troppo lento. I personaggi a disposizione sono solo otto (quattro poi sono tartarughe... Graficamente sono pressoché identiche, togli tutto il gusto, così!) e non sono nemmeno molto azzeccati e le mosse si assomigliano un po' tutte tra di loro... Beh, a conti fatti è molto meglio voisapetecosa, ma se avete una fame disperata di picchiaduro e non vi basta più quello che c'è in giro potrebbe anche fare al caso vostro.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Lottatori ben disegnati e originali +Animazioni fluide e varie	95
SONORO + Apprezzabili le digitalizzazioni... -Anche se non molto riuscite.	86
GIOCABILITA' - Semplice e "già visto"... + Ma ben fatto	92
LONGEVITA' + 88 scontri di fila + sono veramente tanti	89
KONAMI	91

SUPERARE BEN 51 LIVELLI DI GIOCO
Puggsy è un tipo strano, non è bello e non ha molti amici, ma in quanto a genialità batte tutti: ora che la sua bizzarra astronave è andata a cadere su un pianeta alieno, deve affrontare creature inospitali e aggressive senza armi ma servendosi di tutto quello che trova in giro!
Un sofisticato sistema di INTERAZIONE TOTALE CON GLI OGGETTI vi permetterà di guidare Puggsy in un'avventuroso percorso tra enigma da risolvere ed azioni frenetiche mai viste prima sullo schermo.
Grazie a tecniche grafiche rivoluzionarie, ad un gioco originalissimo ed una intera sezione Junior dedicata ai giocatori più giovani, Puggsy vi ruberà il cuore e metterà a dura prova la vostra abilità.
92% Sega Magazine
90% Megadrive Adv. Gaming
90% Mega Tech
90% Sega Mean Machines
MEGA DRIVE & MEGA CD.
PUGGSY
Distribuito in esclusiva per l'Italia da COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO S.p.A. Via Flaminia 872, 00191 ROMA.
Centralino: Tel. 06/3336361
Ufficio Vendite Tel. 06/3336366
NON OCCORRE ESSERE GENI... MA QUASI!

NINTENDO GIG REGALA
LA PRIMA COLLEZIONE DI
"SUPER MARIO WATCH®"
Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo...e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!
SUPER MARIO WATCH®
PER AVERE UN SUPER MARIO WATCH BASTANO 3 CASSETTE
Nintendo®
MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO
GiG®
nel paese delle meraviglie
LEGGI QUI DIETRO IL REGOLAMENTO
GAME BOY
MARIO & YOSHI
SUPER MARIO KART
SUPER NINTENDO

REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/1/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/1/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:
   SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).
Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Gennaio 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome ______ cognome ______
via ______ n° ______ città ______
provincia ______ cap ______ tel. ______
Tipo di consolle posseduta: data di nascita ______

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______
☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______
☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

Altre marche
☐ ______ Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

Possiedi un personal computer ? ☐ Si ☐ No Modello ______

Scegli il modello che preferisci:

☐ YOSHI ☐ MARIO MANIA ☐ SUPER NES ☐ MARIO TIME

COD. 555

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

Aut. Min. Conc. Scade il 31-1-94

ARMANDO TESTA SPA

SUPER MARIO WATCH® SUPER MARIO WATCH®

86

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Nigel Mansell's World Championship RACING

Vi è mai capitato di assistere a un Gran Premio di Formula 1? Dopo aver speso una barca di soldi per il biglietto, vi ritrovate in mezzo a qualche gozziliardo di fanatici, intenti a spintonare, per poi raggiungere l'agognato posto: proprio davanti al magico rettilineo, dove le macchine ti passano via a trecento chilometri all'ora e non riesci neanche a vederle. Alla fine della giornata, dopo aver nuovamente lottato con i fanatici di prima per raggiungere il parcheggio, arrivate a casa esausti ma felici... Ma chi ve lo fa fare? Comprate un videogioco, che è anche più attivo!!!

In realtà non ho niente contro le corse automobilistiche; semplicemente non mi piace stare a guardare della gente che si diverte da morire, sfrecciando a velocità che la mia povera auto non si è mai neppure sognata, e non potere partecipare in maniera più attiva (ma questo vale per tutti gli sport, non solo le gare automobilistiche). D'altro canto, la guida, in particolare la Formula 1, costituisce uno dei più fertili campi in assoluto per i programmatori. Tutti coloro che, come me, sognano di entrare in curva a 230 Km/h, possono trovare una sia pur minima gratificazione in questo genere di simulazioni.

Preparate con cura il vostro bolide...

Nigel Mansell, per coloro che non lo sapessero, è stato il campione del mondo della scorsa stagione di F1, e ora si dedica alla Formula Indy, negli States. L'idea di usare un personaggio così famoso come simbolo del proprio gioco non è certo nuova (anzi, diciamo che tende ormai all'abuso), e spesso la gente pensa che solo questo costituisca una garanzia di qualità. In realtà l'apporto che viene fornito è veramente minimo (se non inesistente) e il nome serve solo per attirare i polli.

Il fascino delle corse... Il rombo dei motori... E il pubblico dov'è?

Tamponarlo o superarlo, questo è il problema...

Credeteci o no, i cordoli non sono fatti per correrci sopra

Questo titolo, in particolare, non è comunque malvagio. Rispetto alle versioni uscite precedentemente su Amiga e PC sono stati compiuti notevoli miglioramenti, primo tra tutti un maggiore equilibrio di difficoltà. La risoluzione grafica è buona, con un sapiente uso dei colori e una discreta animazione, anche se i fondali tendono a essere piuttosto ripetitivi, mentre musica ed effetti sonori alternano buoni pezzi ad altri meno apprezzabili. La giocabilità e la longevità, come si è detto, sono state decisamente migliorate da un più adeguato rapporto di difficoltà, ma resta comunque la mancanza di una netta definizione di livelli di gioco (in realtà la scelta è limitata ad Arcade o Simulazione, con una differenza tra i due non così rimarchevole come potrebbe essere).

Le opzioni e i setting di gioco sono numerosi, e comprendono bene o male tutti i soliti punti toccati in questo genere di giochi: tipo di cambio (manuale o automatico), gomme, alettoni, gare singole, campionati, allenamenti e via dicendo. Una cosa abbastanza interessante, anche se in realtà non possiede una grande utilità, è la possibilità di eseguire giri di prova con Nigel davanti, che suggerisce la velocità e definisce la traiettoria, il tutto condito dai giudizi sintetizzati del celebre pilota (mi ha detto "Good" dopo che ho preso tre pali in una sola curva! Mah...)(devi ammettere che non tutti ci sarebbero riusciti! NdAlex). In compenso, manca la possibilità di giocare in due contemporaneamente, un'opzione questa che ha sempre riscosso il consenso dei giocatori.

Scegliete un circuito, un circuito qualsiasi...

A Monza, sotto la pioggia... non è romantico?

Un prodotto discreto e veloce, al quale mancano però precisione tecnica e livelli di gioco differenziati.

Andrea Fattori

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + buona definizione + buona velocità	88
SONORO + molti brani + tecnicamente buono	87
GIOCABILITÀ + inizialmente ben equilibrato + veloce quanto basta	88
LONGEVITÀ + molte opzioni ma... - ... due sole difficoltà	85
NINTENDO	86

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO: 02 - 33000036 (5 linee r.a.)

GAME BOY PREZZO PAZZO !

OFFERTA A SOLE L. 55.000

HANDY BOY + GIOCO L.75.000

GAME BOY - "TOP 25"

	Titolo	Prezzo
1)	ZELDA	L. 65.000
2)	ALIENS 3	L. 55.000
3)	JURASSIC PARK	L. 68.000
4)	SUPER MARIO LAND 2	L. 58.000
5)	MORTAL KOMBAT	L. 59.000
6)	SUPER MARIO LAND	L. 45.000
7)	SPEEDY GONZALES	L. 65.000
8)	GOAL (calcio)	L. 58.000
9)	MUHAMMED ALI' BOX.	L. 58.000
10)	TURTLES	L. 49.000
11)	Mich.JORDAN BASKET	L. 29.000
12)	PRINCE OF PERSIA	L. 48.000
13)	TOP RANK TENNIS	L. 45.000
14)	BIONIC COMMANDO	L. 38.000
15)	BUGS BUNNY	L. 48.000
16)	HOOK	L. 58.000
17)	WWF KING OF RING	L. 58.000
18)	DRACULA	L. 59.000
19)	Dr. FRANKESTEIN	L. 48.000
20)	TITUS THE FOX	L. 55.000
21)	CAESAR PAL. CASINO	L. 48.000
22)	NINJA BOY 2	L. 48.000
23)	Q - BERT	L. 29.000
24)	PIPE DREAM	L. 29.000
25)	AVENGIN SPIRIT	L. 29.000

GAME GEAR

CONSOLE SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	L. 195.000
Sega Game Gear + Sonic 2	L. 235.000
Sega Game Gear TV tuner	L. 199.000

Sei al lavoro o in viaggio mentre la tua squadra gioca la finale di coppa? Col TV Tuner non perderai la partita.

ACCESSORI PER GAME GEAR

Alimentatore AC/DC 220V originale	L. 25.000
Big Windows II (super lente)	L. 29.000

Oltre ad ingrandire lo schermo ne consente l'utilizzo al sole grazie alle pareti laterali che proteggono dalla luce.

Power Pack battery pack per GG	L. 68.000
Game Gear Action Replay	L. 88.000

TITOLI GAME GEAR

Titolo	Prezzo
AERIAL ASSAULT	L. 29.000
ALESTE II	L. 58.000
ALIEN 3	L. 49.000
ARCH RIVAL BASKET	L. 65.000
BATMAN RETURNS	L. 55.000
CASTLE OF ILLUSION-TOPOLINO	L. 58.000
CHAKAN FIGHTING	L. 58.000
CHASE HQ	L. 49.000
CHESSMASTER - SCACCHI	L. 49.000
CHUCK ROCK	L. 58.000
CRASH DUMMIES	L. 68.000
DEVILISH	L. 29.000
DOUBLE DRAGON	Telefonare
DRACULA	L. 69.000
DRAGON CRYSTAL	L. 29.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 75.000
FANTASTIC DAZZY	Telefonare
G-LOC	L. 49.000
GALAGA 91	L. 48.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 45.000
HOME ALONE	L. 65.000
INDIANA JONES	L. 48.000
JAMES POND II	L. 68.000
JURASSIC PARK	L. 65.000
KLAX	L. 49.000
LAND OF ILLUSION	L. 69.000
LEADERBOARD GOLF	L. 49.000
LEMMINGS	L. 65.000
LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA	L. 59.000
MARBLE MADNESS	L. 39.000
MICROMACHINE	L. 68.000
MORTAL KOMBAT	L. 75.000
OUT RUN	L. 45.000
OUT RUN EUROPA	L. 49.000
PAPER BOY 2	L. 59.000
PREDATOR TWO	L. 59.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
PUTT E PUTTER	L. 29.000
SHINOBY 2	L. 49.000
SONIC 3	Telefonare
SONIC I	L. 39.000
SONIC II	L. 49.000
SPACE HARRIER	L. 38.000
SPACE INVADERS	L. 39.000
STAR WARS	L. 75.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L. 55.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE II	L. 65.000
STRIDER II	L. 75.000
SUPER KICK OFF	L. 49.000
SUPER MONACO GP II -SENNA-	L. 38.000
SUPER SMASH TV	L. 29.000
SURF NINJA	L. 68.000
TALE SPIN	L. 55.000
TAZMANIA	L. 48.000
TERMINATOR	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 75.000
THE OTTIFANTS	L. 68.000
TOM AND JERRY	L. 65.000
ULTIMATE SOCCER	L. 68.000
W.C. SOCCER	L. 59.000
WAGAN ISLAND	L. 29.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 38.000
WWF WRESTLER MANIA 2	L. 75.000

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI
DOMENICHE COMPRESE !

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

GIOCATORI	1
LIVELLI	10
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

GIOCATORI	1
LIVELLI	10
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Eccoci di fronte all'ennesimo rapimento. Ma perché i cattivi non li eliminano subito questi benedetti ostaggi, invece di costringerci a immani tour de force per andarli a salvare?

Semplicemente perché i cattivi godono a veder soffrire i loro avversari e anche se alla fine del gioco le prenderanno comunque, la soddisfazione di rompere le scatole agli eroi di turno è veramente grande. I protagonisti di questa storia sono, come probabilmente avrete avuto modo di intuire dal titolo cubitale in alto, Capitan Uncino e Peter Pan. Il primo si è gentilmente occupato di rapire gli amici del secondo e questo, che nel frattempo si è trasferito sulla Terra, non si ricorda neanche che i suoi amici siano mai esistiti.

Già, perché avendo abbandonato la Terra dei Sogni, la memoria di Peter ha subito un grosso colpo e adesso è convintissimo di essere un normale avvocato di successo. La scomoda situazione (scomoda per gli ostaggi e per Capitan Uncino che deve mantenerli, ovviamente) viene risolta da Campanellino che convince Peter a rivestire i panni del Pan (manca la nota di Alex con qualche gioco di parole scemo con din-don-dan o cose del genere)(basta la tua recensione... NdAlex).

Da qui potete, finalmente, iniziare a giocare. Con il nuovamente giovane Peter Pan sotto il vostro diretto controllo, vi trovate a fronteggiare l'ennesimo platform game con contorno di bastonate da elargire agli avversari che incontrerete sul vostro cammino. Peter può saltare, camminare, nuotare e menare fendenti e avrà la possibilità di utilizzare abbondantemente queste capacità dal momento che per arrivare fino al rifugio del Capitano ha deciso di compiere il "giro largo" e attraversare tutta l'Isola.

Se miri sempre così sarà un giochetto farti fuori!

La struttura di gioco non riceve alcuna medaglia per l'originalità di cui fa sfoggio. Tutto rientra nel comunissimo schema "salta e bastona" già visto e rivisto in milioni di giochi alla Mickey Mouse.

Ci sono i classici guardiani di fine livello (anche se non in tutti i livelli) e i power up che vi permetteranno di avere a disposizione una vitalità maggiore e una spada più potente.

Il problema che si pone in questi casi è: "E' proprio necessaria un'ulteriore aggiunta a un panorama già affollato?"

Nel caso di giochi di una certa levatura (come nel caso della già citata serie di Mickey Mouse) l'aggiunta risulta sempre gradita, ma se un gioco non ricalca degli standard degni di nota? Succede che cade nel mare dei giochi normali.

E questo è proprio quel che accade a Hook. Nulla di quello che è presente in Hook è brutto; ma il problema serio è che non c'è neanche nulla di bellissimo. La grafica utilizza un numero di colori su schermo piuttosto sparuto e l'azione è decisamente lenta. Azione di gioco che ricorda, tra l'altro ben più che vagamente, quella del gioco STRIDER. Forse Peter Pan non avrà il ciuffone in testa, ma di sicuro ha una spada

Una bella mappa vi dice dove state andando..

che lascia una scia, caprioleggia in avanti in caso di salti estremi e ha un sistema di energia vitale che si comporta in maniera simi-

Aha, anche con le mele vi faccio fuori!

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Piuttosto ben definita - Pochi colori su schermo	60
SONORO + Musiche non male ed effetti nella norma... - curioso rumore causato dalla spada	70
GIOCABILITA' - Livello di difficoltà calibrato male - Azione di gioco lenta	59
LONGEVITA' + Facile iniziare - difficile finire	68
SONY	69

Non vale mettere le trappole a molla negli alberi, ecco!

le. L'unica grossa differenza consiste nel fatto che non rimane appiccicato dappertutto come il suo alter ego.
I problemi che penalizzano sono, prevalentemente, un'errata calibrazione del livello di difficoltà e una già annunciata lentezza del gioco. Si arriva quasi senza alcun problema fino a metà dell'ultimo livello e poi ci si scontra con una serie di problemi quasi insolubili, non ultimo la noia riscontrabile nel dover ricominciare da locazioni di restart piuttosto lontane tra di loro. Inoltre i mostri di fine livello fanno la loro parte riscoprendosi più come sfide alla fantasia del giocatore che come delle semplici sfide al joypad. Questi, infatti, vanno eliminati seguendo degli schemi piuttosto bislacchi e raramente di facile intuizione (poca fantasia, J, poca fantasia NdAlex).
La versione Megadrive è pressoché identica a quella per Mega CD a eccezion fatta per alcune sequenze grafiche in full motion. Che dire? Consigliato ai più piccini o ai fan del film...

Giancarlo "JH" Calzetta

Sono o non sono Capitan Uncino...

Bisogna convincere anche i vecchi amici, a bastonate!

Volare, oh oh, volare, oh oh oh oh...

MEGA CD	
GRAFICA - Pressoché identica alla versione su Megadrive - Sequenze non granché esaltanti	60
SONORO + Musiche splendide tratte direttamente dal film... - stesso curioso rumore causato dalla spada	90
GIOCABILITA' - Difficoltà calibrata male - Azione lenta	59
LONGEVITA' + Facile iniziare - difficile finire	68
SONY	71

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPER OFFERTE

FAX 051-344.906 o 345.100

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

NATALE 1993 - LE OFFERTE INCREDIBILI

CHUCK ROCK

79 SUPER NINTENDO

84 MEGA CD

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Indovina, indovinello, cos'è quella cosa bassa, brutta, scorbutica e pelosa? Noooo, non è Alex...

●●● anche se in effetti siamo molto vicini a descrivere il nostro dispotico, tirannico e sopratutto cattiverrimo caporedattore, manca un elemento importante: il caro Alex non abita nel paleozoico e cosa importante non fa unga bunga! (Ma che vi credete, magari si limitasse a unga bunga, quando è in chiusura di numero si arrampica sui neon e lancia versi inconsulti).

Insomma per farla breve il povero Chuck si trova in un mare di guai, dovuti a un fetentone invidioso che ha deciso di fregargli la ragazza; il nostro eroe non si è reso conto di nulla (era troppo preso dalla partita di footrock) fino a quando non è uscito di casa per vedere cosa stava combinando la sua dolce metà che, sorpresa delle sorprese, non c'era più!

Nonostante il cervello di cui è dotato Chuck non gli permetta grossi colpi d'intuizione, non c'è voluto molto a capire che qualcosa non andava e sicuramente ci doveva essere lo zampino di quel puzzone di Ginolapizza (nome a caso, non mi ricordo più come si chiama).

Peccato che andar in giro senza vestiti non sia una cosa molto bella (beh, nel caso di Claudia Schiffer si potrebbe fare un'eccezione, che ne dici Alex?)(dico che si metterebbe a urlare se ci vedesse nudi, Mirko. NdAlex) e il Chuck non è quello che si dice un figurino, quindi non avendo nulla da mettersi (tutti i vestiti erano stesi ad asciugare), optò per un gonnellino di foglie (spero per lui che non fossero ortiche o, peggio, rovi!).

A questo punto non gli rimase altro da fare che tirar fuori la sua clava (quella di legno) e incamminarsi attraverso una serie di sterminati livelli massacrando poveri dinosauri più o meno grossi.

Parlando più da vicino di Chuck Rock, devo subito mettere una

MCD - Il perfido Gary si piglia una bella cotta per la moglie di Chuck!

MCD - Andiamo a rompere le uova nel paniere al tizio in lilla!

MCD - E poi parlano dell'inquinamento! Date un'occhiata al pesce nel laghetto...

MCD - Gli ascensori dell'epoca preistorica erano un po' rozzi, ma comunque funzionali (versione 1.0)

MCD - Uh, chi mi disturba mentre sto guardando la tele?

"SENSIBLE SOCCER È IL GIOCO CHE HO MAI

SN - Ehi, tu... Sorpresa!

cosa in chiaro: prima di tutto, a mio parere, oggi come oggi un giochillo del genere è limitato e arretrato per gli standard di qualsiasi console; la grafica è troppo semplice per un SuperNintendo, ultimamente ho potuto vedere dei fantastici platform come Cool Spot, la raccolta dei game di Mario (Super Mario All Stars) e molti altri, ma questo gioco della Core Design non è all'altezza del 16 bit della Nintendo.

Questa versione è infatti identica in tutto per tutto a quella Megadrive e Amiga, sono solo stati aggiunti qualche livello di parallasse (discretamente realizzato) , un po' più di colori e una maggiore velocità (di cui sinceramente non si sentiva il bisogno).

Il seguito di questo gioco (Son of Chuck) è parecchio più bello, quindi mi domando perché non si sia pensato di convertire quest'ultimo, notevolmente superiore e decisamente più giocabile.

Il fattore giocabilità non è affatto basso, in fondo è sempre un classico dei platform, ma in questo periodo mi chiedo chi possa essere interessato a comprare una cartuccia di questo genere quando esistono prodotti ben d'altro livello (vorrei ricordare che tra breve sarà disponibile Aladdin)(praticamente tra una cinquantina di pagine NdAlex).

Per quanto riguarda la versione per MegaCD siamo decisamente messi meglio: la grafica, nonostante abbia meno colori, è sicuramente più bella (in alcuni livelli il parallasse è addirittura realizzato meglio che non sul SuperNES) e decisamente più definita.

Tra l'altro non si tratta della solita conversione diretta da Megadrive, i programmatori infatti non si sono limitati ad aggiungere qualche musichetta d'effetto (come nel caso di Afterburner III o Hook), ma addirittura hanno ampliato l'area e i livelli di gioco, aggiungendo quasi il doppio degli stage.

SN - L'ascensore 1.0 versione Super Nintendo

SN - Ah, che spavento, pensavo di aver pestato qualcosa di molle e viscido...

SN - Finalmente il progresso: l'ascensore versione 1.2, modello da caverna!

SN - Gli ombrelli una volta pesavano di più, però erano più robusti, e poi oggigiorno non piovono pietre

SN - Zitto e portami!

SN - Cattivo dinosauro! Guarda, ora hai fatto la frittata...

Concludendo, la versione SuperNES rimane inferiore, il gioco non sfrutta le capacità della macchina e, cosa più importante, non aggiunge nulla di nuovo nel vasto panorama videoludico a cui ci ha abituato la Nintendo; il discorso cambia con la versione MegaCD, i livelli aggiunti sono una gran bella cosa, inoltre vi sono più nemici da affrontare e il sistema di password si rivela indubbiamente vincente.

Discutibile rimane la parte musicale e non vorremmo dimenticare di far notare che le potenzialità del Megaciddo sono ben al di sotto dall'essere sfruttate appieno, peccato perché era un gran bel giochillo.

Mirko TMB Marangon

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +chiara e veloce -datata	80
SONORO -discretamente mediocre	72
GIOCABILITA' +tutto sommato divertente -non offre nulla di particolare	80
LONGEVITA' -presto da alla noia	75
CORE DESIGN	79

MEGA CD	
GRAFICA +chiara e definita	83
SONORO +musiche non eccelse, ma simpatiche	80
GIOCABILITA' +molto simpatico	85
LONGEVITA' +il sistema di password è un'ottima trovata -mostri un po' facili	84
CORE DESIGN/SONY	84

SONY
IMAGESOFT
SEGA Game Gear
SEGA Master System II
SUPER NINTENDO
AL CONFRONTO GLI
ALTRI SONO GIOCHI
DA DILETTANTI
Sensible continua ad essere la migliore simulazione di calcio che tu possa contrastare.
Vuoi un libero? Ecco fatto.
Vuoi due ali? Ecco fatto. Per due volte.
Vuoi dei difensori? Ecco fatto, vecchia car...
Vuoi i Rossoneri contro l'AC?* Ecco fatto.
Vuoi il Bar Sport contro I 12 Uomini imbestialiti? Un po' strano, ma...ecco fatto.
Puoi far giocare fino a 64 persone ed hai 100 vere squadre tra cui scegliere.
Oppure potrai personalizzare le tue squadre nella tua competizione personalizzata*.
Tutto questo con una giocabilità da Serie A e un tocco finale di palla alla Baggioslan.
Puoi segnare dei goal spettacolari nell'assolato San Siro o fare una scivolata d'attacco sotto l'acqua di Venezia.
Puoi andare ad esultare davanti ai tifosi di casa oppure dartela a gambe dopo il secondo cartellino giallo fuori casa.
Puoi fare quello che ti pare, ma non lasciarti scappare
SENSIBLE SOCCER
NON HA UN SOSTITUTO.
*Solo per Mega Drive.
Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Sensible Soccer™ 1992, 1993 Sensible Software. Under exclusive license to Sony Electronic Publishing from Renegade Software. All rights reserved. Master System™, Mega Drive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a registered trademark of Nintendo.
Sensible SOCCER
European Champions
Sensible SOFTWARE

SUPER BOMBERMAN

Ha! A quanto pare il gioco è troppo duro per Mr. Blò.

GIOCATORI	1-4
LIVELLI	50
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ao, a morto de sonno, ma levate un po' dalla strada! Ma morto de sonno a chi, ma io te rompo, te distruggo, te faccio saltà perarìa! Ah sii? E allora dai, provace se c'hai coragio... (Attimo di suspance) Booommm!!! Tse tse, non sapeva che io so er Bomber Manne.

Ne rimarrà solo uno...

Yummi, quanti bei bonus...

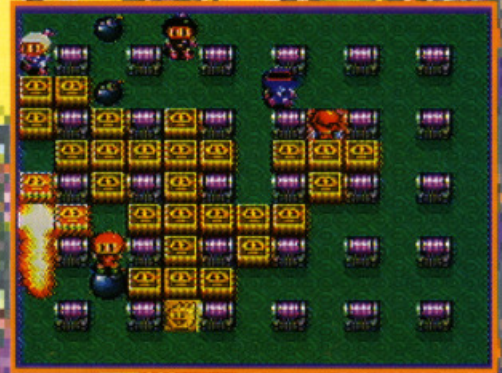
Non potete non ricordare il "gioco del piccolo terrorista", si tratta di uno dei pochi giochi (insieme a PC Kid) che, vista la luce su PC Engine, sono passati poi su computer (rispettivamente con i nomi di Dyna Blaster e BC Kid) spopolando su qualsiasi formato.

Questo Super Bomberman, comunque, non ha solo il "Super" di diverso: è infatti non poco diverso dall'originale che può ormai contare qualche annetto sulle spalle, è molto più simile alla versione che potete trovare in giro per sale giochi (anche se non potrei giurare che siano uguali, visto che non ci ho mai giocato). Il concetto è comunque sempre lo stesso: vi trovate in un labirinto nei panni di un piccolo bombarolo e il vostro scopo è quello di fare saltare in aria tutti gli avversari (speriamo solo che, con l'aria che tira dalle nostre parti non lo censurino come gioco diseducativo e "psicologicamente deviante". Ricordate cosa è successo a suo tempo al povero Dr. Mario, il videogioco che "incita all'uso di droghe"), depositando per il suddetto labirinto bombe di vario tipo (fate attenzione, è molto facile morire a causa delle vostre stesse armi). I vari personaggi che affolleranno i vari quadri, statene certi, non se ne staranno lì, come dei beoti, ad attendere di essere uccisi; anzi, si dimostreranno molto ostici specialmente con l'avanzare dei livelli; ma non voglio dirvi altro su questo argomento, perché è troppo bello scoprire da soli come saranno. Le bombe in vostro possesso potranno essere aumentate di numero, incrementate di potenza, lanciate, fatte rimbalzare, essere comandate a distanza, ecc ecc, e tutto questo sarà possibile raccogliendo delle particolari icone, ottenibili disintegrando i blocchi che vi ostruiranno il passaggio all'interno del quadro.

Nella cartuccia è inclusa un'altra modalità di gioco, che vede fronteggiarsi in un quadro fisso quattro avversari che, con uno speciale adattatore per quattro joypad, potranno essere tutti umani. Ma riuscite a immaginare il mostruoso divertimento, e l'inenarrabile distruzione che regnerà giocando con quattro amici, se io e Marco abbiamo passato pomeriggi interi giocando assieme a due omini guidati dal computer?

Obiettivamente è il gioco più divertente e originale a cui abbia mai giocato, se poi a tutto questo si aggiunge un musica di accompagnamento fantastica, degli effetti sonori impressionanti e una grafica giapponettosa fino allo spasimo, raggiungiamo l'apoteosi del divertimento videoludico: un gioco con una longevità senza paragoni.

Raffaele Sogni

Signori e signore... Bomberman! (applauso)

Piglia questo, stupida palla di latta!

Ehm, modestamente...

SUPER FAMICOM	
GRAFICA +Ma quanti bei colori Madama Doré +Il meglio per giochi di questo tipo	95
SONORO +Da inciderne un disco -Una musica fra tutte non è bellissima	93
GIOCABILITÀ +E' secondo solo a Street Fighter II +Giocare in quattro lascia senza parole	96
LONGEVITÀ +non vi stancherete praticamente mai +due modi di giocare, entrambi esagerati	96
HUDSON SOFT	95

VENDITA PER CORRISPONDEN

BATMAN Returns

Combatti contro il malvagio pinguino e l'imprevedibile catwoman.

Manuale Italiano

L.129.000

M.Kombat L.149.000

ALIEN 3 L.139.000

Final Fight L.139.000

E.F. Champ L.119.000

Bubsy L.129.000

WWF L.149.000

Con l'acquisto di una cartuccia in aggiunta alla console Trasporto OMAGGIO.

Super Double Dragon

Nuove fantastiche missioni aspettano i nostri tre eroi in questo picchiaduro

Manuale Italiano

L.139.000

Castelvania 4 L.139.000

S.Star Wars L.139.000

Turtless 4 L.139.000

Prince of P. L.149.000

Mario all Stars L.149.000

TOM & Jerry L.139.000

Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad L.319.000 IVA INCLUSA.

Super Off Road

16 piste da sballo ,64 configurazioni di vettura, per questa avvincente gara

Manuale Italiano

L.129.000

Star Wing L.139.000

James Pond L.139.000

Fatal Fury L.159.000

Mario Kart L.119.000

Super Aleste L.139.000

7 SAGA L.119.000

GameBoy Console L.99.000 IVA INCLUSA.

GameBoy Console + Tetris + cuffie + Batterie L.125.000 IVA INCLUSA.

Garnzia 12 Mesi.

Super Strike Gunner

Alla guida del potente f14 gunner sei l'ultima speranza per il pianeta terra

Manuale Italiano

L.139.000

Road Runner L.149.000

Robotector L.139.000

Mystic Quest

2 Mb di memoria e 80 pagine di manuale , centinaia di luoghi da visitare per l'unica RPG/Arcade in grado di eguagliare Zelda

Manuale Italiano.

L.75.000

The Magical Quest

Il primo Fantastico gioco interamente in italiano.

Manuale Italiano

L.159.000

L.59.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.59.000

L.59.000

** Tutte le ultime novità in pronta consegna. **

Tutti i prezzi si intendono comprensivi di iva - Garanzia 12 Mesi.- Importazione diretta da U.S.A. e Giappone.

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 ALLE 19:30 ORARIO CONTINUATO

ZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO

L.69.000 L.69.000 L.69.000 L.69.000 L.69.000 L.69.000

GAME GEAR L.239.000

L.59.000 L.69.000 L.59.000

AMIGA CD 32

CONSEGNE 24/36 ORE

Servizio AIR

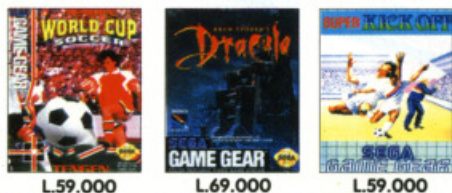
E SU RICHIESTA

CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

L.59.000 L.69.000 L.59.000

L.69.000 L.69.000 L.69.000

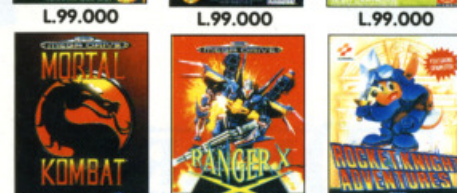
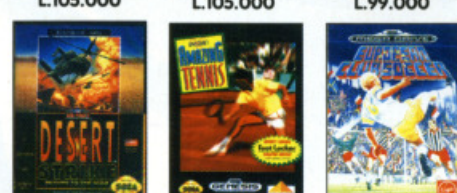
AMIGA CD 32 L.689.000

Iva Inclusa

Street Fighter II CE L.138.000

L.109.000 L.99.000 L.109.000 L.105.000 L.105.000 L.99.000 L.99.000 L.99.000

L.99.000 L.99.000 L.99.000 L.99.000 L.99.000 L.99.000 L.119.000 L.109.000

L.109.000 L.99.000 L.99.000 L.129.000 L.109.000 L.99.000 L.109.000 L.99.000

L.29.000 L.29.000 L.29.000 L.29.000 L.29.000 L.69.000 L.29.000 L.29.000

ORDINALO SUBITO

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

Servizio di vendita per Corrispondenza

F1

WIMBLEDON

IMPORT

89

GIOCATORI	1-4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

"... I due contendenti si squadrano per alcuni secondi, poi parte il colpo. Una battuta incredibile, probabilmente la più veloce della storia del tennis. Il povero sfidante resta immobile, incapace di reagire. Punto, game, set, match. Andrea Fattori, la promessa del tennis mondiale, è il nuovo campione di Wimbledon, nonché numero uno nella classifica generale, dopo aver sconfitto tutti i propri avversari per 6-0, 6-0, 6-0!!!"

Qualcuno sta forse tentando di insinuare qualcosa?

Le cose non vanno molto bene...

Questo è uno dei grandi vantaggi dei videogiochi: poter diventare eroi, campioni, progettisti, spie o qualsiasi altra cosa senza dover spendere anni in "inutili" allenamenti e studi.
La versione Mega Drive di Wimbledon vi permetterà di calarvi nei panni dei grandi campioni del tennis internazionale, alla ricerca del glorioso premio. Il primo ostacolo da superare nella difficile missione è quello di venire a capo delle opzioni: il gioco si apre con un menu inoffensivo, dal quale è possibile passare al torneo vero e proprio, allenarsi con un avversario, immettere la propria password - ovviamente per poter continuare una partita già iniziata - oppure passare alle opzioni. In quest'ultimo caso, lo schermo viene coperto dai vari parametri, alcuni dei quali apparentemente senza senso. Frugando nel manuale di istruzioni si riesce infine a trovare una risposta agli stravaganti termini delle opzioni: Color Signal fa sì che la pallina, un attimo prima del momento giusto per colpire, cambi colore, in modo tale che si sappia quando sferrare il colpo; Dynamic Sizing aumenta o diminuisce la dimensione della pallina a seconda dell'altezza; Locus Display traccia una scia luminosa che indica il percorso della pallina, rendendo facile posizionarsi per il colpo (anche se la scia luminosa distorce leggermente il senso di profondità e può confondere le idee); Timing Chime suona allegramente prima del colpo; Bound Pointer indica il punto esatto in cui la palla andrà a cadere. Chiude la schermata un sound tester, tramite il quale possono essere ascoltati i vari effetti speciali usati nel gioco.

Ecco a voi il mitico tiro a papera sbronza...

Una volta risolto l'enigma opzioni, il giocatore può passare finalmente al gioco. Come abbiamo accennato, ci si può dedicare a semplici partite di allenamento o al grande torneo. In entrambi i casi vengono distribuiti, tra i vari colpi del proprio giocatore, un certo numero di punti. In base alla quantità totale di punti utilizzati, viene scelto il diretto avversario (solo nel training: nel torneo si parte da zero). Nel gioco vengono ovviamente usati tutti e tre i pulsanti del joypad, in modo tale da poter ottenere colpi tagliati, pallonetti, colpi con rotazione o semplici saralacche!
La grafica, pur non essendo spettacolare, è molto funzionale e chiara, con una buona definizione degli sprite e del quadro di gioco. Anche il movimento ha le stesse caratteristiche: non eccezionale ma adeguato. Per quanto riguarda invece la giocabilità, ci sono indubbiamente [illegible] difficoltà in fase di partenza. La prospettiva non è, purtroppo, delle migliori che si siano mai viste nelle simulazioni del tennis, e spesso non è facile capire dove si trova la palla (soprattutto quando si occupa la parte inferiore del campo). Una volta superato il disagio grazie all'esperienza, il tutto diviene comunque molto divertente: la difficoltà è equilibrata, in modo tale da non risultare frustrante né troppo semplice, coadiuvata da una giusta velocità e dall'ottima risposta dei comandi. Un buon titolo per gli appassionati!

Andrea Fattori

Anche gli arbitri giocano a tennis!

La piglio o non la piglio?

Il cemento a Wimbledon?

MEGA DRIVE

GRAFICA + ben definita + movimenti fluidi	**85**
SONORO + molto curato... - ... per quanto possa servire	**82**
GIOCABILITÀ + ottima interfaccia + numerose opzioni	**92**
LONGEVITÀ + perfettamente equilibrato + veloce e coinvolgente	**92**
SEGA	**89**

NEL PAESE DEI VIDEOGIOCHI
CONSOLE GENERATION
SUPER OFFERTE NATALIZIE
CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA
3DO
SNK
NEO GEO
ATARI
LYNX
JAGUAR
Nintendo
SUPER NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM
SEGA
MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
NEC
PC Engine
TURBO GRAFX DUO EXPRESS
MODELLINI DEI PIU' FAMOSI ROBOT GIAPPONESI
NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI
CONSOLE GENERATION S.a.s.
IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85
TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

89

ART OF FIGHTING

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Direttamente dal Neo Geo un'altra conversione di un successone Snk; è la volta di Art of Fighting, contrastatissimo (opinativamente e criticamente parlando) beat 'em up dei nostri tempi.

Allora, cominciamo col dire che, sebbene a molti (anche in redazione) non fosse piaciuto per vari motivi (principalmente tecnici), a me Art of Fighting ha sempre sinceramente esaltato, vuoi per l'originalità della sua idea di ripresa a zoomate, vuoi per la caratterizzazione e le mosse segrete di alcuni dei suoi personaggi (come Lee e Robert), vuoi per il fatto che è comunque lapalissianamente un gioco divertente e ben pensato (non vedo l'ora che arrivi il seguito su Neo Geo, ormai slittato all'inizio del '94).

Ora, questa conversione per Super Famicom è decisamente ben fatta: le zoomate sono realizzate con cura, la grafica (ovviamente non spettacolare e piena di particolari come nella versione Neo Geo) è fedelmente riprodotta, con degli sprite di grandezza più che encomiabile per gli standard famicomiani e pure decentemente animati.

Il fatto è che certamente Street Fighter II per la stessa console è indubbiamente migliore, e poi io preferisco Mortal Kombat a quest'Art of Fighting in versione Nintendiana.

Ma si sa, i gusti son gusti, e anche Cicerone consigliava di non disputarvici sopra.

Parlando specificatamente del gioco, nel modo Story, potrete scegliere se muovere Robert o Ryo, i due fighetti, coinvolti nel solito rapimento misterioso della solita bonazza e decisi, come al solito, a vederci chiaro a suon di botte.

Altre opzioni sono il gioco a due o contro il computer, stavolta con una maggiore e più vasta scelta di combattenti (il mio preferito resta indiscutibilmente Lee; provatelo e sappiatemi dire).

Art of Fighting risulta sufficientemente giocabile e longevo nella media, con punte di coinvolgimento per i fanatici dei picchiaduro, di cui è inconfutabilmente degno rappresentante. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Il mio calcio è così veloce che non si vede nemmeno la gamba, grassone!

Che ci mette a fare il collo di pelliccia sul cappotto, se poi va in giro a petto nudo?

Ehi, ma questo tizio porta un reggipetto sotto lo smoking!

Ahhh, che male che faccio! Anche al manichino...

Bella Lee! L'ho sempre detto io che i cinesi picchiano bene!

Allora, ti è passato il mal di gola, con la cura del piede?

Ma chi vuoi battere, rammollito di un civile!

SUPER FAMICOM	
GRAFICA +ben fatta	92
SONORO +buono	87
GIOCABILITA' +immediato	90
LONGEVITA' +nella media	86
KAC	89

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

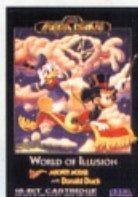
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SEGA MEGADRIVE

FAX 051-344.906 o 345.100

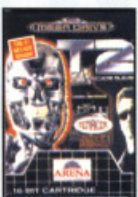
L. 59.000

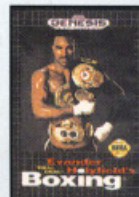
L. 59.000

L. 49.000

L. 68.000

L. 58.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 57.000

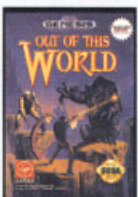
L. 75.000

L. 79.000

L. 75.000

L. 49.000

L. 65.000

L. 49.000

L. 89.000

L. 29.000

VERSIONE PAL

MANULE IN ITALIANO

SEGA MEGADRIVE 2 + 2 JOYPADS + SONIC 2	L. 289.000
SEGA MEGADRIVE 2 + 2 JOYPADS + 3 GIOCHI	L. 269.000
SEGA MEGADRIVE 2 + 2 JOYPADS + ALLADIN	L. 298.000
SEGA MEGADRIVE 2 + 2 JOYPADS	L. 239.000

SEGA MEGADRIVE 2 SCART + SONIC 2 + 1 JOYPAD + CAVO SCART LIT. 265.000

modulatore PAL LIT. 29.000

SEGA MEGADRIVE SCART + STREET OF RAGE 2 + 1 JOYPAD + CVO SCART LIT. 265.000

LE INCREDIBILI OFFERTE DI COMPUTER ONE

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

LANDSTALKER

IMPORT

Avete presente gli Elfi, nobili creature delle foreste, forti ma dai lineamenti delicati, oltremodo schivi e riservati...

...beh, questa è una ulteriore dimostrazione che i giapponesi hanno un'idea abbastanza confusa del fantasy, almeno di quello classico alla Tolkien.
Il protagonista di Landstalker è infatti un elfo, Nigel, abbastanza inconsueto: è decisamente più incline al vagabondaggio dei suoi simili visto che si tratta di un cacciatore di tesori (professione decisamente proficua negli universi fantasy, il nostro Nigel ha appena incassato 2000 cucuzze dalla precedente avventura) e anche come aspetto fisico ci rimanda, più che ai tratti longilinei di un elfo, ai piedoni grossi di un Hobbit.
Ma stavamo parlando di 2000 monete d'oro: che farne? La risposta viene da Friday, un tocco di ragazza alta una ventina di centimetri (avete presente Campanellino di Peter Pan? In caso andate a rileggervi la recensione su questo stesso numero), che giura e spergiura di aver visto il leggendario tesoro del Re Nole, antico sovrano e despota molto famoso nell'ambiente cacciatori di tesori & affini in quanto avarissimo e diffidente: la combinazione ideale per l'accumulazione di ingenti tesori.
Purtroppo scoprite solo dopo aver investito tutti i vostri averi per un passaggio verso l'arcipelago, ex dominio di Nole, che Friday non è che abbia proprio visto il tesoro: in effetti le sembra che si trovi più o meno, all'incirca, in quell'isoletta o al limite in quella di fianco, sempre che non sia stato spostato all'ultimo momento in quell'altra, per scivolare in quell'altra ancora, e si sa, queste isole si somigliano moltissimo, quella, per esempio, somiglia moltissimo a quell'altra che avrei giurato...
Vi ritrovate così senza una moneta in un territorio da esplorare che, come dimensioni, proprio Legend of Zelda non è, ma poco ci manca, con un'equa suddivisione dei tesori trovati e una non proprio equa suddivisione dei compiti: voi camminate, saltate, correte, trasportate, parlate, combattete e soprattutto vi fate un sacco male, lei si limita a curarvi (con le erbe da VOI comprate) quando le mazzate prese vi hanno fatto perdere conoscenza (questo, almeno, Nigel in comune con gli elfi ce l'ha: non è un tipo troppo sveglio).
Ohh, il gioco: mi ricordo benissimo di averne parlato più di una volta nelle niùs ai tempi delle rispettive uscite giapponesi e americane, già da allora prometteva infatti molto bene a livello grafico come "massiccezza", e non a caso tra l'enorme produzione di RPG giapponesi è stato uno dei pochi a raggiungere le sponde al di là dell'oceano (insieme a classici come Phantasy Star, Zelda, Shining Force e altri), ma il motivo in realtà anche un altro: il gioco ha un'impostazione molto più arcade della maggioranza degli RPG dagli occhi a mandorla.
E in effetti questo titolo necessita un piccolo discorsetto per essere collocato esattamente tra i generi. Ci sono i classici RPG giapponesi alla Phantasy Star in cui pupazzetti vagano per mappe enormi alla ri-

Non male la visione dell'isoletta, eh?

Il tempio in cui vi sarà possibile salvare la situazione, guarire ecc.

Un piccolo passo per un uomo, un bel salto per un uomo (scherzo, non si può cadere in quel punto)

Posso fare un po' di casino o no?

cerca di indizi e oggetti, con occasionali scontri fatti di schermate fisse in cui i giocatori (accuratamente definiti da caratteristiche fisiche, equipaggiamento e propensione per la magia) attaccano a turno sfoderando tutte le loro alabarde & incantesimi in uno stile da puro RPG. Dall'altra parte troviamo invece gli arcade adventure alla Legend of Zelda, in cui rimane pressoché invariata la parte di esplorazione & dialoghi, ma in cui il personaggio è caratterizzato semplicemente dall'energia e da un equipaggiamento più leggero ma è soprattutto, come avrete capito, più arcade, d'azione e i combattimenti avvengono infatti in tempo reale. Anche Landstalker appartiene a quest'ultimo genere: pur conservando i tipici tratti nipponici (e non mi riferisco solo a questioni grafiche ma all'ambientazione del gioco, i dialoghi, il tipo di avventura: praticamente tutto) è stata ancora maggiormente pri-

Andare a funghi in Landstalker non è certo un divertimento!

Aprite il passaggio, presto, altrimenti mi prend...

Festa a invito, eh? Ce l'avevo, l'ho solo dimenticato negli altri pantaloni

CADARIO
IL CALCIO SI CHIAMA
KICK OFF™
Original Nintendo Seal of Quality
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY™
Nintendo
LA STUPEFACENTE GIOCABILITÀ E IL SORPRENDENTE REALISMO LO HANNO FATTO DIVENTARE L'INCONTRASTATO CAMPIONE DI TUTTI TEMPI, IL PREFERITO DA MILIONI DI GIOCATORI IN TUTTO IL MONDO.
SCENDI IN CAMPO, TIRA IL CALCIO D'INIZIO E VIVI IN PRIMA PERSONA TUTTA L'EMOZIONE DI UNA VERA PARTITA DI CALCIO.
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM TM, THE NINTENDO PRODUCT SEALS OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
NINTENDO®, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS TM + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED
"TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
TOYS®
LEADER
"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

LANDSTALKER

vilegiata la parte arcade rispetto a quella adventure. Per quanto riguarda la prima, la particolare visuale in prospettiva consente molta più libertà di movimento rispetto al "piatto" Zelda, il che ha consentito ai programmatori di sfogare tutta la creatività in una quantità di stanze, trabocchetti, piattaforme che costituiscano gran parte della sfida del gioco. Per la seconda bisogna ammettere che lo svolgimento del gioco è tutto sommato abbastanza lineare, non avete, insomma, accesso a tutte le locazioni dell'isola prima di non aver fatto qualcosa di ben preciso: il gioco è molto più semplice dei vari RPG giapponesi da questo punto di vista, ma permette anche di inserire le vostre azioni nello svolgersi di una storia ben

Oh, un sacchetto d'oro (si ottengono seccando i nemici)

precisa. Il fatto che lo svolgimento sia lineare, comunque, non toglie nulla alla vostra libertà d'azione: potete tranquillamente parlare con chiunque (perfino con le galline) per avere indizi adeguati, e il gioco è estremamente interattivo dal punto di vista grafico, potete raccogliere più o meno qualunque cosa e anche gli acquisti funzionano portando l'oggetto desiderato dal negoziante.
Ohibò, tosto mi accorgo di non avervi ancora descritto le possibili azioni di Nigel e subito rimedio: può saltare e tirar di spada (questo stesso pulsante serve poi per parlare o per raccogliere, a seconda di cosa ci si trovi di fronte) mentre con lo Start si accede al menu dell'equipaggiamento con tutti gli oggetti da usare.
Gli RPG di questo genere non sono molto il mio tipo di gioco (erano più il campo d'azione del Gab(ibbo)riele) ma Landstalker è un'eccezione: ha un'impostazione molto più arcade che personalmente ho trovato in ottimo equilibrio con la parte di avventura. I puzzle sono molto grafici e soprattutto non sono molto "a lungo termine" o articolati, buona parte della difficoltà deriva dalla parte d'azione e nel complesso il gioco è molto più digeribile rispetto a Legend of Zelda.

Non guardarmi così, sono qui per aiutarvi!

Non so voi, ma io ho un'improvvisa voglia di mele...

Si fanno un sacco di brutti incontri quando si gira per le paludi

Per quanto riguarda i pregi grafici mi sembra inutile descrivervi quello che potete vedere in fotografia: la prospettiva è realizzata molto bene e altrettanto si può dire delle animazioni.
Qualche difettuccio ce l'ha nel sistema di controllo tipico di questi ambienti tridimensionali, ma è tutta questione d'abitudine; tra l'altro non ho trovato, almeno inizialmente, salti o passaggi millimetrici che esigessero grossa precisione di controllo.
I nemici non sono poi estremamente vari (ce ne sono una decina in tutto) e anche i combattimenti, come potete immaginare, non sono il massimo della varietà.
Resta comunque un gran gioco se cercate un'avventura non troppo complessa o un arcade un decisamente più profondo della media.

Stefano VF Giorgi

Finalmente un po' d'aria fresca!

ALEX

Sicuramente non è il tipo di gioco che mi affascina più spesso; preferisco cose tipo R&R Racing o Street Fighter II (a cui sono negato, ma tanto mi rifaccio "dal vivo"), infatti gli RPG li preferisco su computer o giocati con carta, penna e altre persone. L'approccio giapponese ai role playing game non mi ha mai affascinato tanto quanto faceva con Gab, ma questo rappresenta un'eccezione (probabilmente quella che conferma la regola). Sarà perché è molto immediato, senza la miriade di stanze di Zelda, e arcade, senza i combattimenti risolti a scritte, ma Landstalker mi ha favorevolmente impressionato. Sono d'accordo quindi con Stefano, e l'unica pecca che sono riuscito a trovare a questo titolo è l'eccessiva rigidità nella trama, che impedisce così di muoversi liberamente e di fare le cose in un ordine piuttosto che in un altro, ma tutto sommato è proprio un bel gioco.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Ottima come disegni, prospettiva e animazioni	93
SONORO + Fanno compagnia e non disturbano	85
GIOCABILITA' + Avventura semplice e lineare + Divertente da giocare	90
LONGEVITA' + semplice ma massiccio + non lo finirete presto	90
CLIMAX	91

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

NEO GEO, SUPERNE, 3DO

FAX 051-344.906 o 345.100

NEO GEO + 2 JOYSTICK + SENGOKU 2. LIT.1.199.000

FATAL FURY SPECIAL L. XXX.000

NINJA COMBAT	L. 149.000	ART OF FIGHTING	L. 199.000
MUTATION NATION	L. 149.000	SUPER SIDEKICK	L. 269.000
GAT PLAYER GOLF	L. 199.000	FATAL FURY 2	L. 239.000
LAST RESTORT	L. 199.000	SENGOKU 2	L. 289.000
MAGICIAN LORD	L. 159.000	3 CONT BOUT	L. 299.000
CYBER LIP	L. 99.000	WORLD HEROES 2	L. 319.000
SUPER SPY	L. 159.000	SAMURAI SHODOWN	L.419.000
KING OF MONSTERS	L. 119.000	BLUES JOURNEY	L. 99.000
NINJA COMMANDO	L. 99.000	GHOST PILOTS	L. 99.000
NEW MAHJONG	L. 119.000	BURNING FIGHT	L. 79.000
KING OF MONSTER 2	L. 179.000	JOY JOY KID	L. 79.000

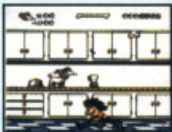
OFFERTA
NEO GEO + CAVO SCART + JOYSTICK+ MOD. PAL
L. 530.000

INCREDIBILE

TO & JERRY L. 49.000

AMERICAN GLADIATORS L. 49.000

SUPER NINTEDO COMPLETO DI CAVO RGB-SCART E ALIMENTATORE ITALIANO 220V. LIT. 239.000
oppure CON UNO DEI GIOCHI INDICATI QUI A FIANCO A SOLE LIT. 265.000
Ricordiamo che i giochi sono anche acquistabili separatamente al prezzo di Lit. 49.000 cadauno.

BRAWL BROS L. 49.000

FAMILY DOG L. 49.000

STREET COMBAT L. 49.000

SUPER HIGH IMPACT L. 49.000

TERMINATOR L. 49.000

NINJA BOY L. 49.000

IL CONTEGGIO ALLA ROVESCIA VOLGE ORMAI AL TERMINE. MANCANO SOLO POCHI GIORNI ALLA FINE DELL'ANNO 1993 E ANCORA NESSUNO SA CHE IL 1994 E' L'ANNO DEL...
GIOCACONNOI
E...
VINCICONNOI!

NON PERDERE IL NUMERO DI GENNAIO!!!!
RICEVERAI ISTRUZIONI E REGOLAMENTO

LIT. 1.799.000
DISPONIBILE

OPERAZIONE
CACCIA ALL'ERRORE

NELLE 20 PAGINE DI PUBBLICITA' COMPUTER ONE PRESENTI IN QUESTA RIVISTA CI SONO 10 ERRORI.

Alle prime 500 persone che segnaleranno TUTTI gli errori verrà inviaTo un simpatico OMAGGIO

NON PERDERE ALTRO TEMPO!!! ORDINA SUBITO ALLO 051-343.504

Rock'n'Roll Racing

94

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Ve lo dico subito: dopo F-zero, questo è il gioco di corse che mi piace di più in assoluto su console. E Crash'n'burn per 3DO dove lo metto? Beh, finché continuerà ad avere qualche bug...

Sarà perché sono un maniaco della vecchia guardia sessantaquattrista che non dimenticherà mai (e poi mai) Racing Destruction Set dell'Electronic Arts (a cui Rock & Roll Racing assomiglia abbastanza), sarà perché era da tempo che non usciva un gioco di corsa ben fatto per il gioiellino a sedici bit di mamma Nintendo, sarà perché non mi esaltavo così a fare il corridore dai tempi di F-Zero e Mario Kart, ma a me Rock & Roll Racing piace davvero tanto, anzi, tantissimo. Vi dico già fin d'ora che potete smettere di leggere l'articolo e le opinioni degli altri recensori, chiudere la rivista e andare subito a comprarlo od ordinarlo telefonicamente.

Beh, per quelli cocciuti e miscredenti che continuano a leggere, sappiate che Rock & Roll Racing è un gioco di corse futuristiche in prospettiva isometrica a tre quarti dall'alto che si chiama così non soltanto perché la colonna sonora è una rielaborazione più o meno fantasiosa di famosi brani di mu-

Quindi si passa all'acquisto di una buona macchina

Iniziamo con una buona scelta: è la chiave della vittoria

Da questo simpatico orco potrete fare l'upgrade della vostra macchina (ahimè non gratis)

sica rock, ma anche perché tutto ciò che effettivamente si fa nei percorsi del gioco (a parte tentare di arrivare primi, è ovvio) è cozzare contro le altre auto, compiere degli spettacolari testa coda, andare a sbattere dappertutto, lasciare bombe, lanciare missili e chi più ne ha più ne metta.
All'inizio potrete scegliere se iniziare una partita o continuarla mediante password (talmente utile, quest'opzione, da potersi a ragione considerare indispensabile per la giocabilità); dopodiché sceglierete se giocare da soli o in due (divertente oltre ogni immaginazione una partita con un amico\a), e il livello di difficoltà. A quest'ultimo proposito, debbo confessare che già dalla scelta del livello emerge lo sforzo dei programmatori di realizzare un programma il più completo possibile sotto ogni punto di vista: grafico, sonoro e interattivo. Un vero e proprio must anche di giocabilità e longevità, quindi. E pertanto, a differenza di numerosissimi giochi che variano minimamente o addirittura per nulla al variare del livello di difficoltà, in Rock & Roll Racing, selezionando il più facile dei tre livelli opzionabili, non vedrete tutti i pianeti a vostra disposizione, cosa di cui non vi accorgerete finché non selezionerete e giocherete anche i livelli successivi.

Un tracciato pungente

Tornando a monte, oltrepassati i menu iniziali, avrete la possibilità di scegliere uno dei più famosi corridori dell'universo. Ognuno di essi proviene da un pianeta differente (c'è anche la Terra, of course) e per questo presenta caratteristiche differenti. Anche qui il tutto è all'insegna della semplicità e dell'immediatezza: invece di presentarsi con noiose e contorte schede personali, le caratteristiche dei piloti sono evidenziate sotto forma di punti-pregio; ogni corridore, cioè, avrà due caratteristiche prescelte tra accelerazione, velocità finale, bravura nelle curve, bravura nei salti, in cui eccellerà particolarmente (e dove mettiamo la capacità di "fare a botte" con l'auto? NdAlex). Naturalmente le caratteristiche del pilota, se affiancate da un'opportuna configurazione del suo mezzo, risulteranno fornire un rendimento migliore in pista. E, a tal proposito, parliamo anche della possibilità di cambiare e configurarsi i veicoli.
Si comincia con un certo tot di dindini, grazie ai quali potrete scegliere quale fra le due auto che vi potete permettere (delle tre presenti sul primo pianeta su cui gareggerete) acquistare. Dopo esservi verniciati a piacimento il bolide, vi troverete in un menu opzioni che, oltre a mostrarvi la situazione corrente del vostro personaggio, vi permetterà di gareggiare, di trasferirvi di pianeta (solo sotto determinate condizioni di cui parlerò in seguito), di modificare la vostra auto, di acquistarne un'altra, e di scegliere un sottomenu che vi mostra la password attuale e vi permette di switchare tra musica, effetti sonori e parlato digitalizzato.

E qui Alex comincia: casa... casa...

Vi descriverò lo schermo delle modifiche del mezzo.
Ogni bolide ha delle prestazioni base, naturalmente migliori a seconda del suo prezzo, e anche se questa caratteristiche base non verranno mai visualizzate, ve ne accorgerete personalmente in pista, oltre che dalla graduale scomparsa dallo schermo modifiche delle parti dell'auto che potrete appunto modificare a suon di monetine. Ad esempio, nel cingolato acquistabile nel terzo pianeta, non avrete possibilità di variare la qualità degli pneumatici per le curve, poiché i cingoli vi permetteranno già automatica-

mente la miglio-re tenuta di strada; nell'hovercar del pianeta ghiacciato medesimo discorso a proposito degli ammortizzatori, e così via.
Allora, nello schermo delle modifiche potrete, in generale, sostituire le gomme, gli ammortizzatori, il motore, la corazza (scommetto che ve l'aspettavate), acquistare armi (variabili a seconda del mezzo posseduto), ed incrementare la dotazione dei vostri boost.
Ogni pianeta è caratterizzato da uno sfondo diverso e da un certo numero di gare, terminate (la seconda volta) le quali vi verrà data l'opportunità di cambiare pianeta. Il fatto è che per ogni gara ultimata in una delle prime tre posizioni, vi verrà donata un certa quantità di soldi e di punti; i primi di ovvio uso, i secondi necessari per giungere all'ammontare necessario per trasferirvi appunto di pianeta. Naturalmente potrete anche possedere il giusto numero di punti anche prima della fine di tutta la stagione di gare, nel qual caso potrete anche selezionare la prima citata opzione di trasferimento di pianeta.
Sul circuito di ogni gara saranno anche disseminati soldi aggiuntivi e kit di autoriparazione computerizzata (caratterizzati dalla tipica croce rossa) per riportare la vostra corazza al massimo. Infatti, a furia di scambiarvi amorevolmente missili, bombe e tozzate varie con gli altri partecipanti, danneggerete la vostra corazza fino, eventualmente, alla totale disintegrazione del vostro bolide. Ah, dimenticavo, all'inizio di ogni giro vi viene ridata la quantità di partenza del vostro armamentario e dei nitro; questo per dare un'altra spintarella alla violenza e alla distruzione generale che caratterizza massicciamente il gioco.
L'azione è stupendamente veloce e del tutto priva di rallentamenti; presenti pure alcuni innegabili tocchi di classe: a partire dallo schermo di gioco, diviso orizzontalmente solo (e soltanto) nel caso di opzione a due giocatori, per finire con lo stupendo effetto neve del quinto pianeta (arrivarci per credere).
Insomma, giocabilità impagabile, longevità assicurata, spettacolarità lapalissiana. Se non l'acquistate non potete dirvi degni possessori del 16 bit nintendiano. Regolatevi di conseguenza. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

VF

Ahh, mi sono sempre piaciuti i giochi di questo tipo dai tempi di Racing Destruction Set su C64, e questo Rock 'n' Roll Racing è semplicemente il migliore che abbia mai visto nel genere. E' veloce, cattivo, graficamente quasi perfetto (stupendi i modellini di macchine) e una citazione a parte meritano le musiche: Born to be Wild & co. sono semplicemente grandi, e gli effetti digitalizzati non sono da meno. E' giocabilissimo, c'é la giusta dose di cattiveria e c'è un'ottima gestione di bonus, soldi e power up per le varie macchine. Difetti? Le prospettive un po' strane che ogni tanto vi danno un po' di problemi e una certa monotonia in un po' di partite, ma complessivamente positivissimo.

Simpatici e sportivi gli avversari; si vede anche guardandoli in faccia, no?

... e azione a due al caldo...

La pozza verde è... boh! So solo che fa rallentare (sarà colla?)

Azione a due giocatori al freddo (casa... NdAlex)...

Sarebbe meglio evitare quella cosa blu: è una mina

SUPER NES	
GRAFICA +fluido e veloce	95
SONORO +ottimi remix di brani noti	94
GIOCABILITA' +immediato e coinvolgente	96
LONGEVITA' +sempre attraente	94
INTERPLAY	96

L'ULTIMO GRANDE EROE
IN AZIONE
LAST ACTION HERO
SONY
IMAGESOFT
Tratto dal recente successo
cinematografico della Columbia
Pictures, è il miglior gioco d'azione
e d'avventura mai realizzato.
AMIGA
Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Last Action Hero™ and Columbia Pictures Industries Inc. ©1993 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved. Mega Drive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd.

88

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Papà, mi si sono ristretti i cartoni...

Tiny Toon Adventures 2

Avete mai desiderato di trovarvi dentro a un flipper? Beh, io no.

Al momento faccio davvero fatica a cercare qualcosa, qualunque cosa, che non possa vantare una propria edizione videoludica. Ovviamente non sfuggono i cartoni animati della Warner Bros. Sicuramente tutti voi conoscerete i mitici Bugs Bunny, Duffy Duck, Baffo Rosso e compagnia. Bene, dovete sapere che anche loro hanno avuto un'infanzia e che non è stata esattamente tranquilla come quella dei bambini normali. Le avventure loro e dei propri compagni di giochi sono raccolte nella serie di Tiny Toons, serie da cui è già stato tratto un altro videogioco (notato il 2 dopo la scritta Tiny Toons?). In questo godibile Platform-game della Konami vediamo come tutta la banda riceva un invito a partecipare gratuitamente all'inaugurazione dell'immane parco giochi che ha appena aperto i battenti subito fuori dalla città. Purtroppo per loro tutti gli inviti sono stati mandati dal più grosso cattivone a disposizione al momento che mira a fare piccole e tenere polpette dei malcapitati grazie agli svariati trucchi che è riuscito a nascondere in tutte le attrazione del suo parco giochi (già, perché proprio lui lo ha fatto costruire). Una volta entrati, i piccoli eroi non hanno alcuna intenzione di tornarsene a casa senza aver provato tutte le esperienze possibili e, noncuranti dei pericoli da correre, si lanciano verso le quattro attrazioni subito accessibili. La prima di queste è una variante piuttosto singolare dell'autoscontro resa pericolosa da un pozzo senza fondo aperto in mezzo alla pista e dalle altre due automobiline presenti che tendono a spingervici contro (questo è l'unico sottogioco non strutturato come gioco di piattaforme). La seconda è un viaggio a bordo di un ottovolante ridotto all'osso che permette alla coniglietta che vi monta sopra di saltare e ribaltare l'abitacolo per sfuggire ai continui attacchi degli scagnozzi del cattivo (oltre che permettere di non schiantarsi contro le strutture dell'ottovolante stesso). Poi tocca a una scarpinata su di un treno in corsa con un porcellino che lancia la pancia addosso agli avversari e, in ultimo, a una corsa a bordo di un tronco galleggiante in un mare di guai. Una volta raccolti abbastanza punti risolvendo queste attrazioni, si va alla cassa ad acquistare i 50 biglietti necessari ad aprirvi la strada versa l'ultimo livello: la casa del cattivone.

Per il giudizio vi rimando alla pagella, qui dice Alex che non c'è più spaz...

JH

Che aspettate a rispondere?

E dire che c'è gente che paga per fare queste cose...

Come fa a essere così rilassata?

Insomma, che didascalia volete mettere a una foto di uno strano animale peloso che risale una pendenza a bordo di un tronco e in procinto di essere attaccato da una rana? Parla da sola!

Che ci faccio qui? Voglio scendere!

NES	
GRAFICA + Grandiosi i personaggi. + Sia nelle animazioni che nella definizione.	93
SONORO + Uno dei migliori per NES.	90
GIOCABILITA' + Sicuramente abbastanza facile... + ... da essere digerito dai più piccoli.	88
LONGEVITA' + Finché non lo finite vi tiene lì. - Il problema è che è un po' facile.	80
KONAMI	88

AD UNA VELOCITA' MAGICA

In fatto di velocità Wiz 'n'Liz può sfidare chiunque - e seminare chiunque! I maghi del Pianeta Pum,capaci di realizzare incredibili magie,possono andare fieri della loro leggendaria collezione di coniglietti.Ma qualcosa è andato per il verso sbagliato:un incantesimo mal riuscito ha messo in fuga tutti gli amati coniglietti ed ora salvari da un calderone impazzito è una vera corsa contro il tempo!

Centinaia di incantesimi per il gioco più veloce mai realizzato: Wiz 'n 'Liz vi permetterà una caccia frenetica ai coniglietti ad una velocità mai vista prima d'ora sullo schermo.Provate voi ad acciuffarli,con Amiga e Megadrive,se ci riuscite!

"Il gioco a due giocatori è tutto ciò che la convulsa et confusa opzione "testa a testa" su Sonic 2 avrebbe dovuto essere" MEGA

"Incredibilmente veloce e tremendamente comico" MEGA DRIVE ADVANCED GAMING

56 LIVELLI E 9 MONDI

Distribuito in esclusiva per l'Italia da COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO S.p.A. Via Flaminia 872, 00191 ROMA.

Centralino: Tel. 06/3336361
Ufficio Vendite Tel. 06/3336366

PROVATE VOI AD ACCIUFFARLI!

88

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Si aggira di notte in cerca di ignare vittime a cui succhiare tutto il sangue. E non è un politico...

Un giorno, così narrano le carte che mi sono scritto io l'altro ieri, il Signor Vladimir Nonricord-u-Cognomj si stava dilettando in quello che era un appuntamento quotidiano e immancabile: la cura del giardino di casa. Vladimir era un uomo buono e generoso, sempre pronto a dare una mano a tutti e soprattutto agli animali, per i quali provava una sorta di adorazione. Così accolse nel cortile del tetro maniero tutti i cani del circondario, tra i quali, ahimè, se ne nascondeva uno idrofobo. Vlad non ebbe il tempo di accorgersene, e cercando di accarezzarlo rimediò solamente un morso terrificante sul lato sinistro del collo (mai abbassarsi, anche per altre ragioni che non sto qui a dire). La malattia si trasmise così al povero conte, al quale non restò altro da fare che morsicare di tanto in tanto tutti i villici che gli passavano accanto, questo, finché l'idrofobia non lo fece schiattare di sete (d'altronde, se non poteva bere...).
E così, anche se poco gloriosa, adesso conoscete la triste verità e il tremendo destino che colpì il povero Vlad, al quale è stato erroneamente dedicato anche questo gioco. Scopo del medesimo, neanche a dirlo, è quello di cercare il "perfido" conte e ficcargli un bel piolo di frassino tra la terza e la quarta costola, pena la "vampirizzazione" (=epidemia idrofobica) dell'intera Transilvania. Per fare ciò dovrete saltare sulle piattaforme, accendere tutte le torce che troverete lungo il cammino, e fare attenzione a tutti i nemici che incontrerete. Qua e là potrete raccogliere anche dei papparuoli, che vanno dal solito bonus, all'arma extra, alla barra di energia. Detto questo, non mi resta che consigliarvelo perché -trama sbagliata a parte- è un gioco realizzato veramente bene: il dettaglio grafico non manca e la massiccia presenza del colore non può che fare piacere a tutti i giocatori. Buono anche il sonoro di Jeroen Tel (sigh!, chi di voi non lo ricorda per le musiche create su Commodore 64?) e la programmazione in generale, ma d'altronde è ciò che ci si deve aspettare da un team blasonato come la Probe Software.

Paolone

Bell'abitino... Dove l'ha preso?

Ci credete, voi, ai fantasmi? Beh, io sì!

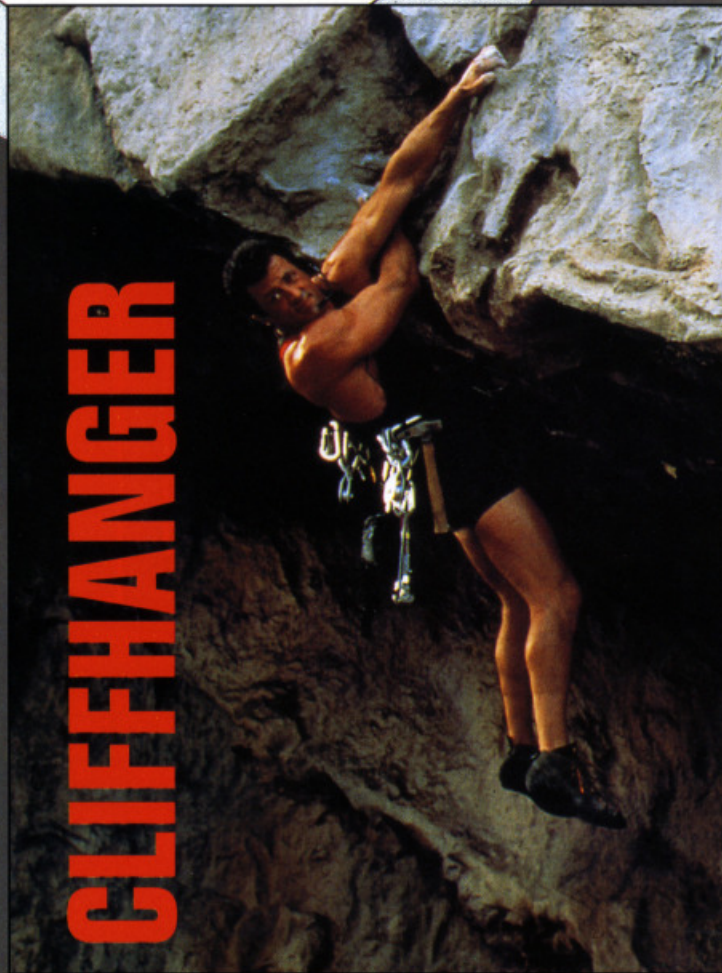
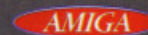
E adesso che faccio?

I bonus abbondano...

Dammi un cinque, amico!

Um, ho come la sensazione che Dracula sia già passato di qui...

GAME GEAR	
GRAFICA + Fluida, definita e colorata - A rovinare tutto ci pensa lo schermo del GG	85
SONORO - Da Jeroen mi aspettavo di più + Anche se ciò che c'è è fatto bene.	79
GIOCABILITA' + il piatto forte del gioco + difficoltà ben calibrata	92
LONGEVITA' + Lo giocherete anche dopo averlo finito - Anche se non è certo il titolo più originale	84
PROBE/SONY	88

GRANDE SFIDA TRA LE VETTE!
Duro gioco d'azione, tratto dall'ultimo film succeso di Sylvester Stallone. Gangster armati, frane e valanghe sono soltanto alcune delle sfide che dovrai affrontare.
SONY
IMAGESOFT
AMIGA
HANG ON
CLIFFHANGER
PAUSED
Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Cliffhanger video game ©1993 Sony Electronic Publishing Ltd. CLIFFHANGER is a trademark owned by Cliffhanger B.V. and used by Sony Electronic Publishing Company under authorisation. All rights reserved. Mega Drive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd..

JURASSIC PARK

87
NES

84
GAME BOY

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Fido, vai a cuccia! No, non ti do il vitello perché hai fatto il cattivo! Quante volte ti devo ripetere di non fare la pipì in giardino, che poi devo farla bonificare...

Mamma lo dice sempre di non toccare le prese di corrente...

Avete presente un'isola in mezzo all'oceano? Bene, ora piazzateci sopra un laboratorio di genetica nel quale alcuni scienziati stanno cercando di clonare embrioni di dinosauro, partendo da un filamento di DNA (spiegarvi come hanno fatto ad averlo è troppo lungo: ci sono di mezzo zanzare fossili, ma non troppo, e ambra; e poi non centra niente con la trama del gioco). Ora mettiamo caso che questi "testoni" abbiano raggiunto il loro scopo e che l'isola pulluli di lucertoloni chiusi in grossi recinti elettrificati. A tutto ciò provate ad aggiungere un vecchio signore con l'animo fanciullesco che sta sponsorizzando le ricerche e che vuole fare dell'isola un parco di divertimenti per bambini e adulti. Bene questo è il Parco Giurassico, altrimenti noto come Jurassic Park. Che cosa ci fate voi in questo parco, accerchiato da questi rettiloni, liberi di gironzolare dove vogliono? Voi impersonate un paleontologo (guardatevi sul dizionario che vvor dì) di fama internazionale, invitato a fare un giro per il parco assieme a un'altra scienziata e a due nipotini del vecchietto-sponsor. Ma chissà perché e chissà per come (anche questo è troppo lungo da spiegare: guardatevi il film o leggetevi il libro) i recinti perdono l'elettrificazione e voi vi trovate in mezzo al parco con dinosauri da tutte le parti. Il vostro compito è ora quello di andare a salvare i nipotini del vecchietto che si trovano in giro per l'isola e di mettere a posto tutto quello che potete per avere così una minima speranza di andarvene.
Dopo aver visto il film, ero proprio curioso di vedere come fosse questo gioco per NES e per GB e devo dire che non mi ha molto soddisfatto. Insomma, è uno shoot 'em up con visione dall'alto: dovrete andare in giro per i livelli a blastare lucertoloni e a cercare bonus per passare. La versione per NES è secondo me la meglio riuscita: qualità grafica buona, sonoro non proprio tremendo e giocabilità abbastanza elevata. Invece JP per Game Boy non è a questi livelli (che già non sono molto alti): la grafica non è il massimo della fluidità, il sonoro è leggermente migliore, mentre la giocabilità è quasi allo stesso livello.
Se vi è piaciuto il film (o il libro) e siete degli appassionati di questi rettiloni troppo cresciuti fa al caso vostro; per gli altri... provatelo. Au revoir!

Giancarlo "JACK" Albertinazzi

Il cucciolo di velociraptor sta per azzannarvi il naso...

Occhio al dilofosauro! E non stare lì impalato...

La scheda del dilofosauro - e il testo è in italiano!

Ma quello è un dinosauro o un topo? (NES)

Non vi sembra un po' eccessivo usare il bazooka?

GAME BOY	
GRAFICA - poco fluida + mai troppo confusa	80
SONORO + carino + non annoia	85
GIOCABILITA' + abbastanza facile	83
LONGEVITA' + diverte abbastanza	88
OCEAN	84

NES	
GRAFICA + nitida e ben realizzata - gli sprite non sono il massimo	89
SONORO + poco sopra la media - un po' noioso	84
GIOCABILITA' + buona manovrabilità dello sprite	87
LONGEVITA' + abbastanza divertente	88
OCEAN	87

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

ACCESSORI GAMEGEAR, MEGADRIVE, SUPERNINTENDO

FAX 051-344.906 o 345.100

Adatt.220V L. 19.000

Lit. 37.000

Valigetta L. 35.000

LENTE LIT. 37.000

L.35.000

Battery Pack L. 49.000

Porta accessori e giochi Lit. 39.000

Lit. 25.000 LIT. 185.000 LIT. 25.000 L. 16.000

L. 83.000

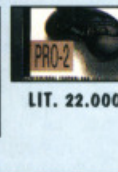
Adatt.4 giocatori Lit. 59.000

Adat. PAL Lit. 29.000

Arcade Power Stick LIT. 75.000

L. 16.000

6 Button Arcade Pad LIT. 37.000

LIT. 52.000

LIT. 22.000

LIT. 27.000

LIT. 38.000

LIT. 48.000

STEALTH Lit. 49.000

PRO-5 LIT. 68.000

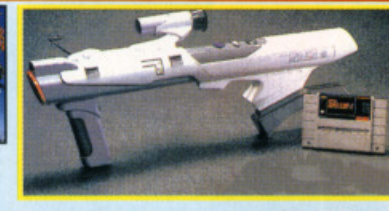
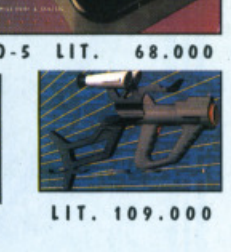
LIT. 13.000

no fili L.68.000

LIT. 28.000

LIT. 109.000

LIT. 15.000

LIT. 5.000

Superscope OFFERTA LIT. 79.000

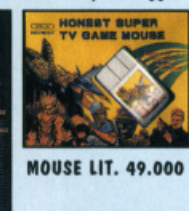
Pupazzi Street Fighter 2, disponibili tutti i 12 personaggi Lit. 9.000

Lit. 109.000

Adattatore 4 giocatori L.67.000

Valigetta Lit. 29.000

Conv. JOY USA-EURO L. 19.000

Programmabile Lit. 127.000

MOUSE LIT. 49.000

Joystick 6 bottoni OFFERTA Lit. 49.000

Lit. 47.000

AD.PAL L.48.000

CAVO SCART LIT. 22.000

Prolunga JOYSTICK LIT. 18.000

KIT PULIZIA LIT. 13.000

LIT. 15.000

Joypad LIT. 29.000

Super Advantage L. 92.000

JOYSTICK STEALTH LIT. 52.000

Joypad senza fili OFFERTA L. 72.000

Ad.Universale + Action Replay L.79.000

JOYSTICK CAPCOM 6 TASTI LIT. 125.000

Joytick a 6 bottoni Lit. 94.000

JB KING LIT. 115.000

Joypad prog. Lit. 43.000

Dyna-1 L.29.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

Sewer Shark

69

GIOCATORI	-
LIVELLI	1
STAGES	1

Dovunque ci sono tunnel metallici ci sono uomini armati e dovunque ci sono uomini armati che vivono nei tunnel metallici c'è qualcosa che ne viene fuori dalle fottute pareti...

Questa è Falcon, la prima persona che vi parla al vostro arrivo...

O che almeno sulle pareti ci vive. Questo è il caso della stazione (spaziale, mineraria o quello che sia, purché non ferroviaria) in cui è ambientato Sewer Shark. Una, a mio avviso, splendida introduzione in simil full-motion vi trasporta armi e bagagli nei panni, nuovi di pacca, di un giovane pilota appena arrivato alla sua prima destinazione. Il suo compito sarà quello di pilotare una sorta di caccia riadattato al volo inter-tunnel e disintegrare la maggior quantità possibile di voraci creature mangiatutto. Già, perché a quanto pare una ingente quantità di non meglio identificati esseri spaziali si è infiltrata all'interno della struttura e ha cominciato a infliggere danni a destra e a manca semplicemente mangiandosi tutto il mangiabile. Per portare a termine il vostro compito avete a disposizione sono il laser del vostro caccia.

E probabilmente siamo arrivati alla nota dolente del gioco. Tutto troppo semplicistico. Tutto quel che dovete fare è puntare il vostro bravo mirino contro l'avversario di turno e aspettare che venga centrato dalla vostra raffica (in effetti ho mentito spudoratamente quando ho parlato di laser montato sul vostro caccia). Non che sia facile, ma a lungo andare (e neanche senza aspettare troppo) vi verrà a noia. Certo, la grafica è piacevole e l'animazione del tunnel che scorre sotto e intorno a voi è molto piacevole (è tutto pregnato di una splendida atmosfera da film claustrofobico alla Alien o alla Aliens), ma dover muovere una crocetta per lo schermo e prendere una curva ogni tanto non rappresenta il mio ideale di gioco adrenalinico sparatutto.

Peccato, adoravo l'idea di sentirmi ancora una volta nei panni di uno Space Marine assetato di carne aliena (e affamato di sangue alieno? NdAlex).

JH

Una curva a tutta birra mentre sparate al "topo"...

Questo invece è uno di quei cosi che dovete eliminare in giro per le fogne...

Questo è Ghost, il simpaticissimo copilota, quello che vi assegna il callsign Dogmeat (Cibo per cani)

E' più facile beccare i tizi nei rettilinei

Quella cosa sulla destra è un pipistrello... Ebbene sì, troverete anche loro a darvi fastidio...

MEGA CD	
GRAFICA + Rende molto bene l'atmosfera claustrofobica. + L'introduzione è veramente splendida.	90
SONORO + Nulla da eccepire. + Musiche, effetti e parlato molto buoni	90
GIOCABILITA' - Riuscendo a capire bene dove svoltare... + ... Magari non ci si schianta.	60
LONGEVITA' - Grosse carenze nella varietà dell'azione. - E nulla vi incoraggia a continuare...	52
SONY	69

COMBATTI IL TERRIBILE TYRANNOSAURUS - REX CON

Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

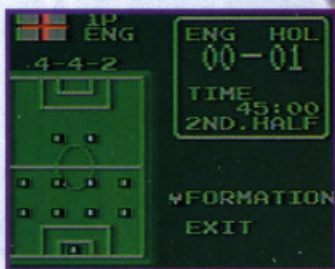
LA VITA DI JOE & MAC, I NOSTRI DUE SIMPATICI CAVERNICOLI, NON É PER NIENTE FACILE! IN UNA NOTTE DI LUNA PIENA, MENTRE MAC STAVA CACCIANDO SULLE MONTAGNE, DEI VICINI POCO CORDIALI HANNO FATTO IRRUZIONE NEL LORO VILLAGGIO E RAPITO LE LORO DONNE. DINOSAURI PERMETTENDO, JOE É L'UNICO IN GRADO DI SALVARLE...

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

WORLD CUP SOCCER

93

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Avete voglia di giocare a un bel gioco per Game Gear? Siete pronti a spendere quel mezzo milione abbondante in pile? Allora siete pronti per World Cup Soccer!

Devo essere sincero, è la prima volta che recensisco un gioco per Game Gear, e devo ammettere che sono molto emozionato.
Il caso ha poi voluto che il mio primo titolo da recensire riguardasse proprio lo sport più amato dagli italiani: la Lippa; per svariate cause quella recensione non si fa più, mentre ora faccio quella di uno splendido gioco di calcio.
Questo titolo incentra tutta la sua appetibilità su una squadra dal passato glorioso e ricco di soddisfazioni: l'Udinese. Ebbene sì, voi, alla guida di una delle squadre più forti del mondo (se non la più forte), dovrete arrivare a conquistare il titolo di campione del mondo (in realtà, la squadra sarebbe l'Italia, ma la formazione della nazionale è composta interamente da giocatori dell'Udinese, per cui...), sfidando e battendo ben ventitré nazioni che faranno di tutto per ostacolarvi.
Le tecniche per vincere in questo gioco ormai le conoscete tutti, ad ogni modo per i più negati si possono raggruppare in: "Prendi il pallone e sguarra il portiere avversario", se invece il pallone ce l'hanno gli avversari, la regola è: "Sguarra quello che ha il pallone e poi, già che ci sei, scassa quel beota che sta in mezzo ai tre pali"; seguendo queste due regole lungamente provate in anni di esperienza, state sicuri che vincerete.
Il gioco della Tengen è estremamente ricco di opzioni; innanzitutto c'è la possibilità di collegarsi con un altro possessore di Game Gear per giocare in due, poi potremmo passare alle password che vi verranno date in caso che dobbiate interrompere la partita, in modo da poter riiniziare a giocare dal punto in cui avrete interrotto, e un sacco di altre cose che scoprirete leggendo il manuale in seimila lingue allegato alla confezione.
Dalla parte grafica devo ammettere che sono rimasto favorevolmente impressionato: gli sprite sono grossi e dettagliati (tra l'altro è possibile scegliere il colore della maglia della propria squadra), mentre si muovono molto fluidamente, così come lo scrolling, del resto.
La partita sarà accompagnata da una simpatica musichetta, mentre gli effetti sonori ve li potete scordare; ad ogni modo la parte uditiva è nel complesso facilmente inseribile in un contesto psicologico e architravesco, che non fa dimenticare una struttura intrinseca al gioco; in poche parole: Piacc.
Considerando come ultimo punto la giocabilità, vi devo dire (in realtà potrei farne a meno, ma lo faccio lo stesso) che questo gioco è troppo divertente; palla attaccata al piede (come piace a me), un tasto per i passaggi corti e uno per i passaggi lunghi/tiri; possibilità di lanciarsi in scivolata per rubare la palla all'avversario, e altre cosucce che imparerete a fare con la pratica.
La difficoltà di gioco è molto ben calibrata, mentre giocando in due via link raggiungerete senz'altro l'apice del divertimento. Bello, da comprare!

Raffaele Sogni

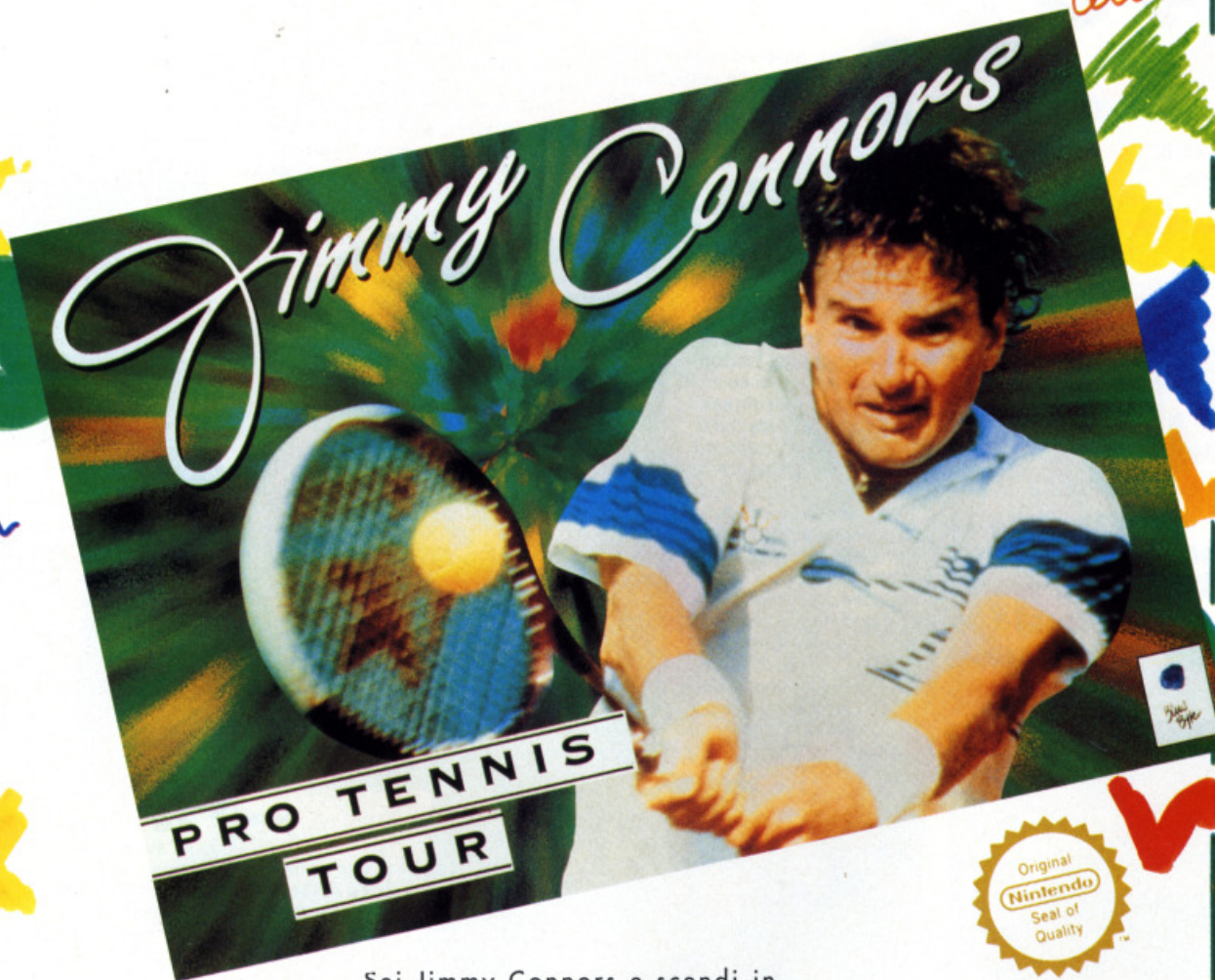
Aspetta che arrivo!

Bel tiro!

Un piccolo riassunto della situazione nell'intervallo

Eccolo che scatta al centro del campo...

Quasi quasi...

GAME GEAR	
GRAFICA +Grossi sprite... +... e molto dettagliati	93
SONORO +Belle musichette. -Mancanza di effetti sonori	96
GIOCABILITA' +Immediato... +... e divertente	94
LONGEVITA' +Ventiquattro squadre, voglio dire...	94
TENGEN	93

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

RODLAND

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Oh, finalmente un gioco in cui le protagoniste sono due donnine!

Ho un cerchio alla testa...

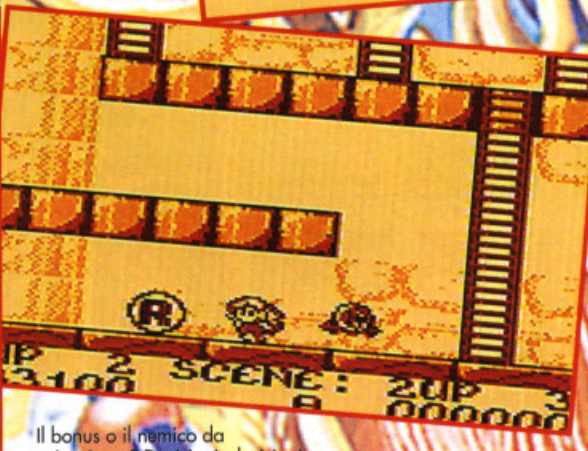
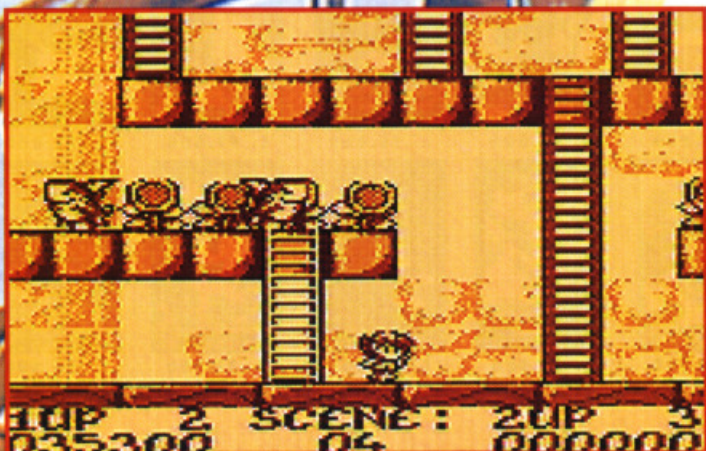
Alla fine è arrivato anche su Game Boy (devo dire inaspettatamente, e se non è così non prendetevela, non leggo mai le news di Stefano) Rodland, un classico dei giochi per computer stile "tondo e pacioccoso". Le protagoniste della storiellina sono due fatine (yuppiiii) la cui mammina è stata rapita da un cattivone. Il malfattore ha rinchiuso la mamma in una torre veramente grande, composta da un sacco di stanze piene di mostri di tutti i tipi. Beh, non si può proprio parlare di mostri: sono così teneri... Fatto sta che vi fanno comunque del male, così, con una naturalezza che fa accapponare la pelle, le nostre due fatine prima immobilizzeranno il mostrino con un po' di magia, poi lo fisseranno magicamente alla fine della bacchetta magica e inizieranno a sbatterlo a destra e a sinistra sino alla sua trasformazione in bonus da raccogliere prontamente. Nei vari schermi dovrete raccogliere tutti i fiorellini facendo attenzione alle altre creature che popolano il livello. Oltre al potere di "sbattimento" avete anche quello di formare dal nulla delle scale che potranno servirvi (attenzione, serviranno anche ai vostri nemici) per salire o scendere dalle varie piattaforme. Una volta raccolti tutti i fiorellini i cattivi del livello, invece di trasformarsi in bonus dopo lo sbattimento, diventeranno delle lettere (e, x, t, r, a) che, raccolte tutte a formare la parola... (indovinate) vi regaleranno un'altra vita.

Il gioco è bello (non per niente è un classico), realizzato tecnicamente bene, con una grafica ottima (non fosse per lo scrolling dello schermo, quello dà un po' fastidio) e un sonoro azzeccato. La longevità è sicura (non riuscirete mai a finirlo, eh eh eh), mentre la giocabilità è un po' penalizzata dal fatto che il gioco è decisamente difficile. Una buona conversione, ma una che solo i più bravi tra di voi riusciranno a terminare.

Ulli

Buone notizie...

Hei, che cosa ci fa una bomba come te in un giardino come questo?

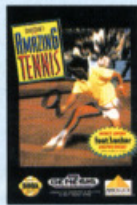
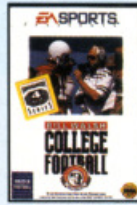
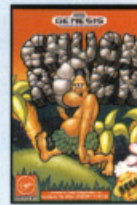
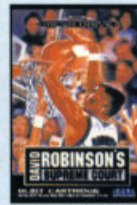
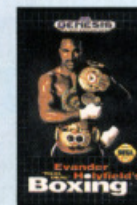
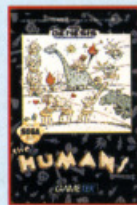
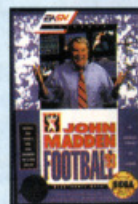
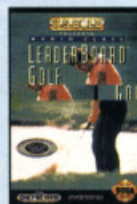
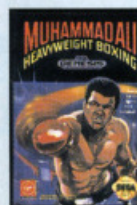
Degli squali che camminano? ho proprio bisogno di una belle dormita...

Il bonus o il nemico da spiaccicare? Decisioni, decisioni...

GAME BOY	
GRAFICA + carinissima + tonda e pacioccosa	92
SONORO + azzeccato	88
GIOCABILITA' + divertente - forse troppo difficile	86
LONGEVITA' + difficile da finire + ci ritornerete sempre	96
STORM	89

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee	CARTUCCE SEGA MEGADRIVE AMERICANE E GIAPPONESI	FAX 051-344.906 o 345.100

L. 83.000 | L. 99.000 | L. 77.000 | L. 105.000 | L. 88.000 | L. 77.000 | L. 99.000 | L. 115.000 | L. 57.000

L. 115.000 | L. 89.000 | L. 19.000 | L. 97.000 | L. 78.000 | L. 67.000 | L. 89.000 | L. 92.000 | L. 98.000

L. 99.000 | L. 37.000 | L. 79.000 | L. 75.000 | L. 59.000 | L. 68.000 | L. 32.000 | L. 39.000 | L. 98.000

L. 67.000 | L. 93.000 | L. 79.000 | L. 97.000 | L. 87.000 | L. 97.000 | L. 59.000 | L. 97.000 | L. 99.000

L. 83.000 | L. 88.000 | L. 97.000 | L. 67.000 | L. 89.000 | L. 38.000 | L. 89.000 | L. 88.000 | L. 105.000

L. 95.000 | L. 109.000 | L. 107.000 | L. 99.000 | L. 99.000 | L. 59.000 | L. 75.000 | L. 97.000 | L. 87.000

L. 99.000 | L. 33.000 | L. 97.000 | L. 88.000 | L. 99.000 | L. 57.000 | L. 95.000 | L. 87.000 | L. 92.000

PRETENDI ESCLUSIVAMENTE CARTUCCE ORIGINALI

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SEGA MEGADRIVE EUROPEE CON MANUALI IN ITALIANO

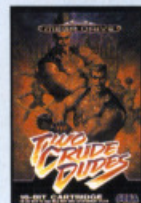
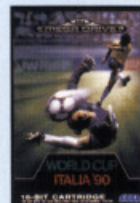
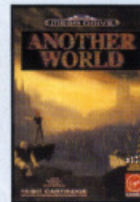
FAX 051-344.906 o 345.100

L. 49.000 | L. 47.000 | L. 85.000 | L. 45.000 | L. 97.000 | L. 93.000 | L. 45.000 | L. 57.000 | L. 45.000

L. 57.000 | L. 54.000 | L. 99.000 | L. 109.000 | L. 57.000 | L. 55.000 | L. 105.000 | L. 45.000 | L. 119.000

L. 109.000 | L. 115.000 | L. 45.000 | L. 57.000 | L. 57.000 | L. 89.000 | L. 106.000 | L. 119.000 | L. 55.000

L. 109.000 | L. 109.000 | L. 109.000 | L. 55.000 | L. 45.000 | L. 55.000 | L. 45.000 | L. 45.000 | L. 105.000

L. 89.000 | L. 57.000 | L. 58.000 | L. 45.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 45.000 | L. 98.000 | L. 98.000

L. 49.000 | L. 89.000 | L. 79.000 | L. 105.000 | L. 105.000 | L. 87.000 | L. 99.000 | L. 107.000 | L. 98.000

L. 105.000 | L. 109.000 | L. 99.000 | L. 79.000 | L. 138.000

LE NOVITA'

DOUBLE CLUTCH - ULTIMATE SOCCER - CHUCK ROCK 2 - DAVIS CUP TENNIS - FANTISTIC DIZZY - ALLADIN - WIMBLEDON TENNIS - HOOK - PUGGSY - WIZ'N'LIZ - CLIFFHANGER - DRACULA - SENSIBLE SOCCER - COSMIC SPACEHEAD - LAST ACTION HERO - ASTERIX e tante altre. TELEFONA SUBITO !! 051-343.504

I PROFESSIONISTI DELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA

I giochi vettoriali decenti sulle console si contano sulle dita di una mano, e quelli ricchi di azione e veloci sono ancora meno. Ma attenzione, perché ora ce n'è uno in più...

Una volta c'erano gli spara-e-fuggi normalissimi, le parti erano ben definite e non c'era spazio per eventuali variazioni sovversive: il giocatore era sempre quello, da solo (magari con una scorta di due-tre astronavi parcheggiate nel garage in caso di emergenza), gli alieni erano tanti, incazzati, babbei e poco potenti e venivano sempre a conquistare la Terra. Questo stato di cose comunque non è durato a lungo, e la situazione si è a mano a mano evoluta fino ad arrivare ai giorni nostri, ovvero a titoli come Silpheed.
Originariamente, il nostro caro vecchio S era un gioco per uno dei classici computer oscuri che la fanno da padrone nella terra del sol levante, quei simpatici cloni DOS-non DOS compatibili solo tra di loro. Si trattava di uno sciutemuppino carino, veloce e divertente, in seguito convertito dalla Sierra (proprio loro) per PC e lanciato sul mercato mondiale insieme a un altro paio di giochi nipponici (Thexder, Sorcerian e il seguito di Thexder - del quale al momento non ricordo il titolo, ma tanto faceva schifo). La struttura era abbastanza banalotta, il gioco era divertente, le musiche interessanti e la prospettiva abbastanza inedita, visto che presentava il giocatore da un curioso angolo "di dietro da sopra" e tutta l'azione era visualizzata in prospettiva.
Quelli della Game Arts devono aver pensato si trattasse di un gran bel gioco, perché hanno deciso di riproporlo sostanzialmente immutato su Megaciddì.
La Game Arts comincia a sovvertire l'ordine stabilito dei giochi del genere con una trama abbastanza interessante, che sintetizzata in versione milleli-re suona più o meno come "i terrestri sono stati cacciati da casa dagli alieni, ma ora si sono arrabbiati e vogliono tornare indietro" (Bignami, vatti a nascondere!). Il gioco si sviluppa quindi vedendo

Il laser in faccia NO!

Non le fanno più le semplici torrette di una volta...

Datevi da fare con il pulsante di fuoco o sarà peggio per voi...

Il cuore del mega asteroide corazzato del settimo livello...

Cara, vecchia Terra... Un po' brulla, non trovate?

Che traffico, oggi...

シルフィード

VF

Mai come su questo gioco i commenti saranno concordi: graficamente è galatticissimo, dimostra quello che può fare veramente il Mega CD in quanto a poligoni e, in particolare nelle sezioni all'interno di astronavi, nei canaloni alla Guerre Stellari e tra i combattimenti di incrociatori ci sono dei livelli semplicemente impressionanti.
Peccato che la maggior parte di quanto si muove per lo schermo sia abbastanza indifferente alla vostra astronave, serve più che altro a fare casino per lo schermo, assomiglia insomma a uno di quei lasergame graficamente da infarto. Non fraintendetemi, comunque, oltre all'apparenza c'è anche la sostanza di uno shoot 'em up non eccezionale ma che fa egregiamente la sua parte.

COME FINIRE SILPHEED IN UNA GIORNATA E VIVERE FELICI

Lo ammettiamo, qualche volta anche noi ci abbassiamo a usare i trucchi più infami pur di raggiungere "il livello successivo" e scattare così qualche foto degna di nota (e questa volta mi sono sbattuto in maniera considerevole). Questa volta, il metodo che ci ha permesso di compiere il balzo decisivo per superare il quinto livello e arrivare felicemente all'undicesimo è stato il proverbiale casino che regna incontrastato in redazione. Mi stavo trastullando cercando di evitare alcune maledette astronavine kamikaze mantenendo gli scudi del caccia al livello minimo (rischiando di schiattare) quando Mirko, per un caso non meglio specificato, tira una botta impressionante sul tavolo. Il monitor a quel punto si oscura per un paio di secondi, quindi appare la scritta "read error: 1 continue up". Tripudio! la testina del ciddì è saltata, e io ricomincio da capo il livello con tutta l'energia e senza perdere un credito. Morale della favola? Ogni volta che il sottoscritto stava per schiattare, giù pugnoni sulla scrivania per far ballare il Mega-CD e ricominciare in maniera indolore il livello come se non fosse successo nulla. Beh, a dire la verità sono riuscito a impallarlo completamente un paio di volte, quindi se provate la nostra stessa "raffinatezza" e il Vostro Megaciddo dà forfait (dipende anche dalla violenza delle centre) non prendetevela con noi. Siete stati avvisati...

State sparando alla persona sbagliata!

Scegliete un'arma, un'arma qualsiasi...

voi come protagonista a bordo del vostro caro caccia Silpheed, come al solito l'ultimo ritrovato in fatto di tecnologia militare e bla bla bla, mentre cominciate a farvi

RAF

Questo gioco è bello, bello, bello, e bello (alla faccia di Marco che dice che nei commenti scrivo sempre che il gioco è bello).Innanzitutto, bisogna dire che è una delle rare volte in cui, il sonoro di un gioco su Mega CD passa in secondo piano; soprattutto perché è graficamente straordinario.Sinceramente non avevo mai visto un movimento dei fondali così ben fatto, mentre la vostra navicella si rimpicciolirà addirittura (seguendo la prospetticità dei fondali), quando avanzerete verso lo sfondo. Per non parlare delle navi megagrandi, che si distruggeranno davanti ai vostri occhi, creando un effetto quasi tridimensionale... impressionante!!!
Concludendo, non sono d'accordo con Marco (in realtà non ha ancora scritto la recensione, ma ormai lo faccio per principio), quindi non vi consiglio di comprare questo gioco, oh no, sarebbe troppo facile; vi supplico.

strada fino al pianeta natale (occhio a non arrivare in ritardo, altrimenti diventa il pianeta capodanno. Oh oh oh). Naturalmente la flotta nemica comincia a sciamarvi intorno da subito, con gran dispie-

Ehi, tu, io venivo da destra!

gamento di forze di tutti i tipi (dal caccia minuscolo alla nave stellare di taglia planetaria) ma voi indomiti gli svolazzate

A volo radente sulla luna...

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO: 02 - 33000036 (5 linee r.a.)

SUPERNINTENDO PREZZO ECCEZIONALE !!!

SUPERNINTENDO - "TOP 10"

1) Streetfighter II Turb.	L. 159.000
2) Aladdin	L. 138.000
3) SuperMario Kart	L. 99.000
4) Final Fight 2	L. 99.000
5) Batman Return	L. 79.000
6) Dead Dance	L. 99.000
7) Dragon's Lair	L. 98.000
8) King Arthur World	L. 99.000
9) Mech Warrior	L. 128.000
10) Prince of Persia	L. 55.000

ACCESSORI PER SUPERNINTENDO

Alimentatore AC/DC 220V orig.	L. 29.000
European adaptor SFX - 2 GOLD	L. 39.000
Cavo scart per Snes & SF L.39.000	
Capcom Powerstick, Joy per st.F. II	L. 169.000
JoyPad Dynamic per SuperN. Gig	L. 39.000
Programmed Joypad per Supernes	L. 69.000
PRO-5 ARCADE BOARD in metallo	L. 89.000
UNIVERSAL SUPER ADAPTOR New	L. 69.000
Super Nintendo Action Replay	L. 119.000

TITOLI SUPERNINTENDO - FAMICOM

ACCLAIM'S WORLD CUP	TELEFONARE
ACROBAT MISSION (*)	L. 68.000
AEREO THE ACROBAT	L. 138.000
AEROBIZ - SIM.VOLO	L. 148.000
AIRBONE RANGER	L. 138.000
ALIEN 3	L. 115.000
ALIENS vs PREDATOR (*)	L. 99.000
ART OF FIGHTING	L. 179.000
BASEBALL 2020	L. 138.000
BATTLE BLAZE	TELEFONARE
BATTLE CAR	TELEFONARE
BIO METAL (*)	L. 98.000
BIZYLAND	L. 98.000
BLUE BROTHER (*)	L. 119.000
BOB	L. 109.000
BOXING LEGENDS OF THE RING	L. 138.000
BUPSY	L. 125.000
CACOMA KNIGHT (*)	L. 88.000
CAESAR PALACE	L. 128.000
CAPITAN AMERICA	L. 148.000
CARMEN IN SAN DIEGO 2	L. 148.000
CHAMPIONSHIP POOL	TELEFONARE
CHESSMASTER	L. 118.000
COMBAT RIBES (*)	L. 68.000
COMBAT RIBES	L. 98.000
CONGO'S CAPER	L. 98.000
COOL SPOT	L. 119.000
COOL WORLD	L. 89.000
COSMO GAME (*)	L. 128.000
CYBERNATOR	L. 115.000
DARIUS FORCE (*)	L. 68.000
DOOMSDAY WARRIOR	L. 98.000
DESERT STRIKE (*)	L. 98.000
DIMENSION FORCE (*)	L. 78.000
DORAEMOND (*)	L. 148.000
DRACULA	L. 129.000
DRAGON BALLS (*)	L. 168.000
EARTH DEFENSE FORCE (*)	L. 88.000
EXHAUST HEAT 2 (*)	L. 108.000
EXTRAINNINGS (BASEBALL)	L. 118.000
F-ZERO (*)	L. 98.000
F1 RACER RED LINE	L. 128000
FAMILY TENNIS (*)	L. 139.000
FANTASY STORY (*)	L. 168.000
FATAL FURY	L. 99.000
FINAL SET (*)	L. 148.000
FIRE ADVENTURE (*)	L. 99.000
FIRST SAMURAY	L. 138.000
FLYING HERO (*)	L. 98.000
FOOTBALL FURY	L. 128.000
GAMBA LEAGUE (*)	L. 119.000
GOOF TROO - PIPPO	L. 129.000
GP-1 MOTOMONDIALE	L. 139.000
GRADIUS III	L. 78.000
GS ANGELS (*)	L. 168.000
GUNDAM 91 (*)	L. 88.000
GUNDAM II (*)	L. 178.000
HARLEY'S HUMONGOUS	L. 75.000
HIT THE ICE	L. 99.000
HYPER ZONE (*)	L. 68.000
IKARI WARRIOR (*)	L. 118.000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	L. 128.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (*)	L. 148.000
JAMES POND	L. 128.000
JERRY BOY (*)	L. 118.000
JIMMY CONNORS TENNIS	L. 98.000
JOE & MAC	L. 128.000
JURASSIC PARK	TELEFONARE
KANDO RACE	L. 128.000
KAWASAKI CHALLENGE	L. 115.000
KING OF MONSTER (*)	L. 118.000
KITARO (*)	L. 88.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 98.000
LAMBORGHINI AM CHALLENGER	TELEFONARE
LOCK ON	L. 138.000
MACROSS (*)	L. 189.000
MAGIC JOHNSON (*)	L. 138000
MAGIC SWORD (*)	L. 98.000
MAGICAL ADVENTURE - TOPOLINO	L. 119.000
MARIO ALL STAR COLLECTION	L. 138.000
MARIO IS MISSING	L. 125.000
MARIO WARRIOR	L. 128.000
MAZINGA Z (*)	L. 118.000
MEGAROBOT GOLF (*)	L. 138.000
MONDAY NIGHT FOOTBALL	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT	L. 138.000
NFL FOOTBALL	L. 138.000
NIGEL MANSEL RACING (*)	L. 148.000
OUTLANDER	L. 98.000
PAC-ATTACK	L. 109.000
PAPERBOY 2	L. 78.000
PILOT WING	L. 75.000
PIT FIGHTER	L. 78.000
PLOCK	L. 138.000
POCKY & ROCKY	L. 128.000
POP'N TWIN BEE (*)	L. 128.000
POWER ATHLETE (*)	L. 75.000
PSYCO DREAMS (*)	L. 58.000
PUSH OVER	L. 75.000
Q-BERT	L. 75.000
RETURN OF DOUBLE DRAGON (*)	L. 75.000
RIVAL TURF	L. 138.000
ROAD RUNNER (*)	L. 98.000
ROBOCOP 3	L. 99.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	TELEFONARE
ROCKY & BULLWINKLE	TELEFONARE
RPM RACING (*)	L. 75.000
RUN SABER	L. 138.000
SENGOKU (*)	L. 135.000
SHADOW RUN	L. 99.000
SHANGAI II	L. 128.000
SKY MISSION (*)	L. 75.000
SIM - ANT	L. 138.000
SPINDIZZY	L. 128.000
STAR FOX (*)	L. 99.000
STEALTH (*)	L. 98.000
STG STRIKE GUNNER (*)	L. 68.000
STREET FIGHTER II	L. 89.000
STRIKER W.SOCCER (*)	L. 128.000
SUNSET RIDER	L. 138.000
SUPER AIR DRIVER (*)	L. 158.000
SUPER AQUATIC GAME	L. 118.000
SUPER BOMB. + interfaccia 5 joy	L. 158.000
SUPER BOWLING (*)	L. 98.000
SUPER CONFLICT	L. 98.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 98.000
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	TELEFONARE
SUPER F1 CIRCUS 2 (*)	L. 138.000
SUPER F15 STRIKE EAGLE	L. 109.000
SUPER FIRE PRO-WRESTLING (*)	L. 68.000
SUPER KICK-OFF (*)	L. 98.000
SUPER JAMES POND	L. 128.000
SUPER OFF ROAD THE BAYA	L. 138.000
SUPER PUTTY MOON (*)	L. 118.000
SUPER R-TYPE	L. 98.000
SUPER SLAP SHOT	TELEFONARE
SUPER STAR WAR (*)	L. 99.000
SUPER VOLLEYBALL II (*)	L. 138.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 118.000
T2 THE ARCADE GAME	TELEFONARE
TAZMANIA	L. 128.000
TERMINATOR	L. 99.000
THE 7th SAGA	L. 148.000
THE BLUES BROTHER	L. 119.000
THE GREAT WALDO SEARCH (*)	L. 65.000
THE LOST OF VIKINGS	L. 128.000
THE MAGICAL QUEST	L. 118.000
THE ROCKETEER (*)	L. 58.000
THE SIMPSON	L. 128.000
THUNDER SPIRIT (*)	L. 88.000
TINY TOONS	L. 99.000
TOMAS TANK	TELEFONARE
TOP GEAR 2	L. 128.000
TOYS	L. 98.000
TRODDLERS	L. 118.000
TUFF & NUFF	L. 128.000
TURTLES IN TIME IV	L. 118.000
ULTRAMAN	L. 128.000
UTOPIA	L. 138.000
VEGAS STAKES	L. 118.000
WE'RE BACK A DINOSAUR'S STORY	L. 138.000
WHELL OF THE FORTUNE	L. 98.000
WHERE TIME CARMEN	L. 148.000
WINGS COMMANDER 2	L. 158.000
WIZARD OF OZ	TELEFONARE
WOLFCHILD	L. 118.000
WORLD CHAMPION BOXING (*)	L. 98.000
WORLD HEROES 2 (*)	L. 145.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	L. 98.000
WORLD LEAGUE SOCCER	L. 98.000
WWF 2 ROYAL RUMBLE	L. 99.000
WYNE'S WORLD	L. 88.000
Y'S III	L. 88.000
YOSHI'S COOKY	L. 118.000
YOSHI'S HUNTER BAZOOKA (*)	L. 88.000
ZELDA	L. 118.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	L. 119.000

NOTA: i titoli con (*) sono in versione SUPERFAMICOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPERNINTENDO mediante qualsiasi adattatore.

DISPONIBILE WINTER OLYMPICS '94

SERVIZIO VENDITA PER RIVENDITORI QUALIFICATI

ORDINA SUBITO GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE *

"KLASH"

Il rivoluzionario copri console appositamente studiato per proteggere la tua macchina da polvere, liquidi, ecc. Evitерete guasti costosi. Ricorda KLASH puoi averlo solo da NEWEL.

* Ordine minimo di spedizione L. 100.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

SILPHEED

L'obbiettivo finale del gioco!

attraverso e finite il gioco. Bello, eh?
Silpheed è "sostanzialmente" immutato rispetto alla versione PC, dicevo. Ma cosa nasconde quel "sostanzialmente"? Beh, durante tutto il gioco il MCD si preoccuperà di leggere dal disco argentato enormi animazioni di navi che virano e sparano, asteroidi che scoppiano, tunnel vari, complesse costruzioni, voli radenti sulla superficie di un pianeta e ve le proietterà sullo schermo sovrapponendoci tutta l'azione, dandovi l'impressione di trovarvi effettivamente in mezzo a una battaglia come una specie di Astron Belt (ricordate?). Il bello però è che i fondali non ci sono solo per bellezza, visto che è possibile cozzare contro determinati elementi (provate voi a passare attraverso una nave stellare tipo quelle di Star Blazer) e particolari oggetti sono fusi in maniera impeccabile con tutto il resto dando l'impressione di poter agire liberamente. Il risultato è davvero strabiliante e trasforma Silpheed, da simpatico giochino a epico sparammazza spettacolar-cinematografico.
In sunto, ci troviamo di fronte al miglior titolo per megaciddo (non me ne voglia il signor Core), ovvero un azzeccatissimo mix tra un gioco frenetico e intenso e una grafica "da panico". Guardatelo e ve ne innamorerete...

Marco Auletta

Blastatelo e sarete a un passo dalla fine...

Occhio alla torretta...

Luke Skywalker, vatti a nascondere!

BDM

Dopo Thunderhawk vedo con immenso piacere un altro bel gioco su MegaCD. Silpheed si presenta come un cartone animato. Mi spiego, avete presente gli episodi di Gundam? Quando il grandissimo robottone passava indenne in mezzo a milioni di raggi laser? Ecco, in Silpheed ci sono due differenze, al posto di Gundam c'è un vascello gigante e forse non passerete in mezzo ai suddetti laser indenni.
La grafica è quanto di più spettacolare mi sia capitato di vedere negli ultimi tempi, un uso fantastico dei poligoni, veramente eccezionale!.
Il sonoro è ottimo, ma questo mi sembra sottinteso quando si parla di MegaCD. Molto giocabile (non lo finirete certo alla prima partita) Silpheed si presenta veramente bene, forse un po' troppo caotico alle prime partite (quando ad esempio una gigantesca astronave salta per aria proprio a pochi metri da voi). Non perdetevelo se avete il MegaCD...

ALEX

Ok, ok, c'è ancora qualcuno? No? Bene! Silpheed è brutto da morire e ingiocabile. In due parole (tre): non mi piace. E voi siete tutti licenziati per incompetenza (tranne Marco e VF, che mi servono). Ehi, un momento, Silpheed lo metto via io...

JH

Il termine che definisce meglio Silpheed è: "spettacolare". Tutto quello che vedete sullo schermo è esattamente dove lo avrebbe messo Spielberg in persona. Inquadrature super-improbabili, esplosioni a tutto schermo e laser enormi si alternano e combinano sul video solo per il gusto di rincitrullire il giocatore che si ritrova a imprecare contro l'idiota che spara nella vostra direzione con i cannoni navali senza pensare che tra un incrociatore e un altro ci sono i caccia che tentano, non con troppa fortuna, di sopravvivere. Come se tutto ciò non bastasse, hanno anche pensato di fare un bel gioco. L'azione è frenetica, la grafica (se ancora non l'avete capito) è splendida e il sonoro è grande. Non mancano le scene animate di intermezzo e le sezioni di parlato. Insomma, se

Nell'iperspazio nessuno può sentirti urlare...

MEGA CD	
GRAFICA + I fondali sono superbi.	94
SONORO + Colonne sonore suonate da CD... -... ogni tanto un po' anonime.	82
GIOCABILITA' + Veloce e intenso. + Estremamente semplice e lineare.	92
LONGEVITA' + Decisamente duraturo.	90
GAME ARTS	91

COMPUTER ONE

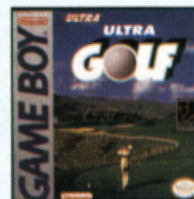
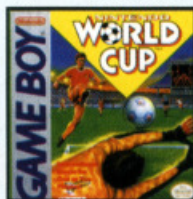
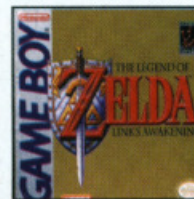
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE E ACCESSORI GAMEBOY

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 55.000 L. 52.000 L. 67.000 L. 59.000 L. 59.000 L. 65.000 L. 62.000

L. 56.000 L. 57.000 L. 59.000 L. 45.000 L. 59.000 L. 59.000 L. 54.000

L. 37.000 L. 49.000 L. 52.000 L. 59.000 L. 39.000 L. 65.000 L. 45.000

GAMEBOY + TETRIS + BATTERIE + CUFFIA STEREO LIT. 139.000

GAMEBOY CORE SYSTEM LIT. 97.000

L. 37.000

L. 87.000

L.19.000

L. 16.000

L. 26.000

NOVITA'

Porta Gameboy, Accessori e cartucce. INDISPENSABILE per trasportare con sicurezza la console

LIT. 29.000

L. 19.000

L. 55.000

L. 23.000

L. 9.000

L.19.000

L. 98.000

L.15.000

L. 13.000

L. 11.000

A GRANDE RICHIESTA CONTINUA ANCORA PER QUESTO MESE L'OPERAZIONE

PRESENTA UN AMICO

Una cassetta in OMAGGIO a tutti i clienti che offriranno ad un amico l'opportunità di effettuare un acquisto presso di noi.

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

LOTTA ALL'ULTIMO MORSO
BRAM STOKER'S
Dracula
MEGA DRIVE
SEGA Master System II
SEGA GAME GEAR
GAME BOY
SUPER NINTENDO
PC
AMIGA
Tratto dall'agghiacciante film di Francis Ford Coppola.
Per vincere le battaglie contro il male avrai bisgno
di tanto sangue...freddo.
SONY IMAGESOFT
Game Screens are from Mega CD, other formats vary. Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Bram Stoker's Dracula™ and ©1992 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved. Master System™, Mega Drive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.
Ora disponibile il film in videocassetta.

LETHAL WEAPON

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Grandioso ragazzi, sono appena le undici e mezza e devo scrivere solo una recensione per domani, non mi sembra vero, tra meno di un'ora avrò finito e potrò cominciare a studiare per l'interrogazione di economia...

Avete presente "Arma Letale"? Massì quel famosissimo film con Mel Gibson e Danny Glover, che narrava le gesta di due impavidi poliziotti i quali, grazie al loro grande feeling e al loro innato coraggio, riuscivano ad arrestare mezzo mondo.
Dovete sapere che nel copione originale (poi andato bruciato per un incidente), i due protagonisti non erano Riggs e Murtaugh, bensì due personaggi tanto sconosciuti quanto geniali: Han e Solo.
La storia poi, era tutta un'altra cosa, non dico che fosse migliore, ma indubbiamente diversa; vedeva appunto Han e Solo alle prese con un folto gruppo di Bibiessari, il quale aveva come capo e dittatore assoluto un imponente figura che si faceva chiamare Tuono Max. Quest'uomo, grazie a un particolare elisir, era riuscito a impadronirsi di molte menti dotate di particolare intelligenza, costringendole così a obbedire e ad accompagnarlo attraverso tutte le sue scorrerie.
Ed è proprio qui che intervenite voi: infatti vi sarà affidato il grande onore di impersonare i due protagonisti di quest'avventura (ricordiamo che il gioco è stato fatto sulla base del primo copione andato bruciato) verso mille peripezie, ma con lo scopo finale di raggiungere Tuono Max e ingabbiarlo.
Voi dirigerete quindi Han e Solo (entrambi, perché a un certo punto della partita vi trasformerete nell'altro personaggio) attraverso una città piena zeppa solo di gentaglia che vorrà farvi del male. La struttura di gioco è del tutto simile a quella di Double Dragon, solo che in Lethal Weapon, avrete subito in dotazione una pistola; inoltre potrete servirvi, naturalmente per infliggere dolore, dei calci per Han (l'uomo bianco) e dei pugni per Solo (l'uomo nero).
Al primo impatto Lethal Weapon sembra un gran bel gioco, e in effetti per molti aspetti lo è; grafica nitida e pulita, sprite belli grossi (le animazioni subiscono la sindrome da Double Dragon); una musichetta più che o.k. e degli effetti sonori che fanno il loro dovere.

Per quanto riguarda la giocabilità, posso dirvi che dovrete menare e menare sempre e senza sosta (per di più con le stesse armi); se vi piace fare questo e, intendiamoci, solo questo; il titolo non mancherà di darvi delle soddisfazioni; se, invece, da un gioco volete qualcosa di più, vi consiglio di ripiegare su un titolo più profondo.

Raffaele Sogni

Ma che bella mappa, davvero...

Vigliacco! Mi spari alle spalle...

Uata! Banzai! Arigato! Sushi! Er... Ah, sì, Kore wa sakura desu!

Se non hai paura di questa potenza, fatti avanti!

Ma chi è 'sto grassone?

GAME BOY

GRAFICA +Nitido e pulita +Sprite belli grossi	90
SONORO +Simpatica musichetta +Buoni effetti sonori	85
GIOCABILITA' +Buono per gli amanti del genere -Per gli altri un po' meno	80
LONGEVITA' -Dopo averlo finito, difficilmente lo rigiocherete	80
OCEAN	85

SPONSOR
UFFICIALE
CAMPIONATO
MONDIALE
RALLY

RALLY DI
SARDEGNA

Per la Svizzera
ATTENZIONE!
La vendita per
corrispondenza
verrà effettuata
dalla:

WARMY
Corporation Ltd.

Tel. 091-433832
Fax 091-436946
CHIASSO

eltron

BARZANÒ
Via IV Novembre, 1

LECCO
Via M. D'Oggiono, 5

MONZA
Via Borgazzi, 8/10

PROMOVIDEO s.r.l.
VIA MILANO, 46 (S.S. Varesina) OSPIATE DI BOLLATE (MI)
TEL. 02/38301192 - 38302293 FAX 02/38302425
ORARI D'APERTURA (dal lunedì al venerdì) ore 9.00→12.30, 14.00→18.00

91
MEGA DRIVE

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

93
GAME GEAR

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Alto, biondo, bello, atletico, simpatico... tutto questo e molto di più non è James Pond!

JAMES POND 2 ROBOCOD

Natale è vicino, molto vicino, sempre più vicino... dovrebbe essere un periodo di gioia e letizia per tutti (a parte le renne), ma un grande pericolo rischia di scuotere la felicità del mondo intero: il malvagio e folle professor Maybe ha occupato la fabbrica del vecchio panzone. Con una brillante mossa di guerriglia, dopo aver superato le orde di renne assassine, reggimenti di pinguini-seals ed elfi furiosi, le forze del male hanno infine spodestato Babbo Natale.
La situazione è critica e c'è solo una persona che può risolverla brillantemente: James Bond, agente 007.
Purtroppo, se non ci sono in ballo spiagge assolate e belle ragazze, il grande agente segreto non si muove per nessun motivo al mondo, per cui il lavoro viene affidato a James Pond, il pesce-rosso-segreto più pericoloso del globo.
Il gioco si apre alle porte del grande palazzo di Babbo Natale, apparentemente tranquillo e incustodito, ma in realtà guardato a vista da pericolosissimi esseri di ogni sorta, primi tra tutti i giocattoli degli Elfi riprogrammati dai crudeli invasori. L'unica possibilità per riportare la normalità al Polo Nord e in tutto il mondo è quella di ripulire l'intera fortezza, stanza per stanza, fino a trovare il crudellimo professore. James Pond dispone di un fisico atletico e della capacità di allungarsi a piacimento (roba da fare invidia a Mr. Fantastic!), per poi aggrapparsi ai soffitti ed evitare le numerose trappole.
La giocabilità è il punto focale di entrambe le conversioni: enigmi da risolvere, nemici da evitare o schiacciare, quadri e livelli bonus, enigmi da risolvere, il tutto a grande velocità. La versione per Game Gear unisce alla giocabilità anche un'ottima grafica, nitida e supportata da grossi sprite (ben riconoscibili anche sul piccolo schermo della console portatile). Lo stesso per quanto riguarda il Master System, a parte i colori che sembrano essere stati scelti per incenerire le pupille dei giocatori.
Velocità, varietà, un numero incredibile di livelli e una quantità esagerata di oggetti bonus fanno di James Pond 2 un gioco veramente ottimo.

Andrea Fattori

Avere una testa retrattile è molto utile in certi casi

I soliti buoni e begli orsetti di pelouche

Uff, per fortuna sono riuscito a sfuggire al tre-

Io ho sempre odiato i classici giochi da tavolo!

Aha, ho seminato quel babbeo di Uomo di Neve!

Ok, andiamo tutti al circo questo Natale

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + chiara e pulita - colori terribili	88
SONORO + simpatico... - ... i primi tre secondi!	83
GIOCABILITÀ + immediato + coinvolgente	94
LONGEVITÀ + vario + equilibrato	92
OCEAN	91

GAME GEAR	
GRAFICA + nitida + sprite grandi	91
SONORO + leggermente meglio - ma non troppo	85
GIOCABILITÀ + immediato + coinvolgente	94
LONGEVITÀ + vario + equilibrato	92
OCEAN	93

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SEGA MEGA CD

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 85.000

L. 92.000

L. 97.000

L. 97.000

L. 97.000

L. 119.000

L. 97.000

L. 85.000

L. 125.000

L. 107.000

L. 107.000

L. 87.000

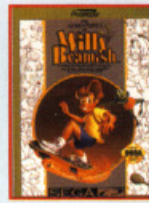
L. 105.000

L. 107.000

L. 97.000

L. 105.000

L. 79.000

L. 97.000

L. 107.000

L. 107.000

L. 88.000

L. 99.000

LIT. 137.000

L. 59.000

L. 125.000

L. 125.000

L. 125.000

L. 77.000

L. 99.000

L. 73.000

L. 59.000

L. 137.000

L. 97.000

L. 69.000

VASTO ASSORTIMENO DI USATO GARANTITO PER TUTTE LE CONSOLE A PREZZI INCREDIBILI

PERMETE DI UTILZZARE QUALSIASI CD (americano, italiano, giapponese) SU QUALSIASI SEGA MEGA CD.
LIT. 79.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SUPERNINTENDO PAL EUROPEE

FAX 051-344.906 o 345.100

LIT. 107.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

LIT. 107.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

LIT. 107.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

LIT. 107.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

LIT. 107.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

LIT. 107.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

LIT. 107.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

SUPERNINTENDO PAL + JOYPAD + ALIMENTATORE 220V + CAVO ANTENNA + CAVO AUDIO VIDEO LIT. 239.000

SUPERNINTENDO PAL + JOYPAD + ALIMENTATORE 220V + CAVO ANTENNA + CAVO AUDIO VIDEO LIT. 239.000

SUPERNINTENDO PAL + JOYPAD + ALIMENTATORE 220V + CAVO ANTENNA + CAVO AUDIO VIDEO LIT. 239.000

Aladd

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Meraviglioso, no galattico, anzi superbo, cioè spaziale... ecco, ho trovato: geniale.

No, non mi sto riferendo al gioco, il commento ve lo potete tranquillamente leggere alla fine della recensione, sto parlando del film. La Capcom ha infatti pensato (molto) bene di farci arrivare, prima della cartuccia, la videocassetta del film (vi ricordo infatti che in America il film è uscito da un sacchissimo di tempo) e... beh, nulla da obiettare sul sesto senso di Marco riguardo ai film in uscita. Non sono un grandissimo appassionato dei film della Disney, ma Aladdin è una piacevolissima eccezione: le musiche sono molto belle (ma quello lo sapevamo già, con tutte le volte che il CD girava in redazione) mentre per il film... beh, c'è tutto: belli i disegni, ottime le animazioni e semplicemente fantastica è stata la sincronizzazione con il sonoro. I vari attori hanno dato voce e anima ai vari personaggi, in particolare Robin Williams ha dato voce a un genio fantastico. Divertentissimo, inarrestabile, un vero cataclisma di gag visive e non: in una parola geniale, una delle più belle cose che abbia mai visto su videocassetta.

La stessa sollecitudine la Capcom l'ha avuta nel mandarci anche la cartuccia del gioco. Per svariati motivi che sarebbe troppo lungo elencare (vedi problemi doganali NdAlex), il gioco è arrivato comunque con un ritardo MOSTRUOSO: un'ora netta prima dell'ultimissimo limite di chiu-

Come vincere energia al gioco della fortuna...

Un suggestivo scorcio della città mentre siete sparati verso l'alto...

Un bel balzo sulla testa delle guardie e non saranno più un problema

Una delle immagini d'intermezzo tratte dal film...

sura per giocare, recensire, fare foto e mandare tutto al grafico (ora sapete di chi è la colpa se troverete questo numero della rivista in ritardo nelle edicole).

La situazione si fa sempre più scottante

Ecco come fare per guadagnare una vita perdendone un'altra

Una mela al giorno toglie di torno anche gli scorpioni

Cominciamo subito col dire che graficamente è stupendo: coloratissimo, fantasioso, particolarmente vario e con un sacco di scenari ispirati molto bene al film (come il palazzo del Sultano sullo sfondo dei palazzi diroccati nel primo livello), tutti quanti riflettono molto bene l'atmosfera della parte di pellicola a cui si ispirano, ma sono bellissimi anche gli sprite. Probabilmente il mio giudizio avrà risentito un poco del film, ma i nemici sono fatti benissimo

Per fortuna gli arcieri di Jafar non sono così bravi...

(anche se non sono il massimo della varietà, essenzialmente pipistrelli e guardie nella maggioranza dei livelli), e soprattutto è animato in maniera superba lo sprite di Aladino (nulla da invidiabile alle famose animazioni Virgin su Megadrive). Oltre ad essere disegnato molto bene ci sono anche una quantità di animazioni per ognuna delle varie azioni: ma qui cominciamo a

ALEX

Robin Williams è uno dei personaggi che preferisco (sarà perché è basso e peloso come me? Mah) e il suo genio (se avete letto la recensione saprete che è stato lui a caratterizzarlo) m ha fatto letteralmente impazzire. Aladdin aiuta a ricreare la stessa atmosfera, lo stesso spirito che si ritrova nel film. La versione per Super Nintendo è differente da quella Mega Drive: alcune ambientazioni presenti nell'una non lo sono nell'altra e viceversa e, pur non essendo così distante dalla prima da noi recensita, è leggermente migliore. Sono stati evitati i problemi di giocabilità per quanto riguarda il movimento dello schermo, e a mio avviso il gioco, contrariamente a quanto dice VF, non è affatto lento. Un ottimo gioco, specie dopo aver visto il film (a dire la verità la videocassetta c'è arrivata dopo la recensione per Mega Drive; chissà, magari saremmo stati un po' più entusiasti...). "Can we call you Al?"

MA

Aladdin è già un film eccezionale, un bel gioco per Megadrive e ora è anche una cartuccia per Super NES (o Super Famicom, o Super Nintendo, tanto per me è lo stesso e comunque non importa). E com'è 'sta benedetta versione SNES? Beh, per essere onesti è un buon platform game, ma con il film c'entra molto meno della versione MD, che aveva un'impronta molto più "cartoneanimatosa" (per lo meno nella grafica): qui è tutto in stile Capcom, un po' più tecnico ma anche un po' più freddo (non so se capite cosa voglio dire). Non fraintendetemi: le animazioni sono davvero molto belle (ma non sono nemmeno eccezionali), i fondali curatissimi e così via, ma... Beh, com'è che su SNES la musica è più brutta che su MD? Come mai c'è poca roba su schermo e il gioco rallenta? Perché la Capcom deve sempre riciclare pezzi di grafica dai giochi precedenti? Perché, in definitiva, preferisco la versione per la console Sega? Bah.

FANTASTIC DIZZY
TREEHOUSE SURVIVAL
CASTLE ATTACK
SHIP WRECKED
"It's exciting, puzzling, well presented, hopelessly addictive - sure to be a winner" 90%
Sega Pro magazine (MEGA DRIVE)
DRAGON'S LAIR
SPOOKY! CLOUD CASTLE
He's here! Dizzy is in full action in a huge arcade adventure! Explore the magical kingdom of Zakeria, Palm Tree beach, medieval towns, haunted graveyards, the troll palace and many more exciting and mysterious realms! Meet the strangest people, creatures and monsters in this most excellent adventure! It's all here in the award winning adventure of a lifetime!
"A neat combination of platform fun and clever puzzles"
Sega Power magazine
GAME PLAYS IN FIVE LANGUAGES
ENGLISH · ESPAÑOL · FRANÇAIS · DEUTSCH · ITALIANO
"A superb adventure - plenty of puzzles and great satisfaction" 92% Sega Pro magazine
FANTASTIC DIZZY
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES FOR PLAY ON THE:
MEGA DRIVE. GAME GEAR SYSTEM. MASTER SYSTEM.
ALSO AVAILABLE ON: AMIGA. IBM PC. NES*.
Codemasters™
© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. All Rights Reserved. Codemasters and Fantastic Dizzy are trademarks being used under licence by Codemasters Software Company Ltd. Licensed by Sega Enterprises Ltd for play on Sega Megadrive, Sega Master System and Sega Game Gear. Megadrive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademark pursuant to a license. N.E.S. is a trademark of Nintendo Company Limited. Codemasters is not affiliated or associated with Nintendo Co. Ltd in any way.
*Titled "The Fantastic Adventures of Dizzy". No Italian or Spanish "in game" text.
MARPES® Europe spa Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na) - Tel. 081 - 88 21 044 pbx - Fax 081 - 8829 113 G4

Aladdin

palare del gioco vero e proprio, in particolare della giocabilità.
I comandi sono essenzialmente tre: saltare, lanciare delle mele con cui stordire i nemici (questo è il massimo della violenza che Aladdin riesce a raggiungere su Super NES), e un terzo tasto per correre più velocemente. Una volta raccolta la coperta al mercato si può planare, con il suo ausilio, dolcemente tra una piattaforma e l'altra.

La cosa più bella, comunque, è che, nonostante i comandi "classici" da platform, sono abbastanza variate le azioni, il tutto a favore di una grossa giocabilità.

Saltando, ad esempio, addosso ai nemici, li si "elimina" con un salto mortale sopra la loro testa, è poi possibile appendersi a diverse piattaforme alla Prince of Persia (il gioco è molto più veloce e più vicino ai classici platform rispetto al vecchio gioiellino della Broderbund) per poi arrampicarcisi sopra, o ancora dondolarsi e saltare di trave in trave eliminando a calcioni i nemici e ancora, in alcune particolari sezioni del gioco, scivolare lungo funi o usare teloni come trampolini per salti altissimi.
Ci sono poi un sacco di particolari apprezzabilissimi, a cominciare dalla scimmietta Abu (simpaticissima anche nel film, a proposito, il giudizio è stato praticamente unanime: è l'alter ego di Marco, praticamente identica) che vi segue in quasi tutto il platform: non ha alcuna funzione ma è divertente ed espressiva, per quanto piccola. Ancora più divertente è il genio: ha mantenuto abbastanza bene lo spirito che aveva nel film: è vulcanico, pazzo e assolutamente fuori di cotenna.

In tre ci si trova meglio che in due (specialmente in certe situazioni)

Ehi genio! Guarda come salto beneeeeeeeeeeee

Aladdin porta insomma la tipica impronta dei giochi realizzati con grande cura, e con una particolare attenzione alla giocabilità: se proprio volessimo trovargli qualche difetto si potrebbe dire che il gioco ha uno svolgimento un po' "lento" (ma questa è un'opinione del tutto personale) e non è poi molto esteso: sei livelli non sono moltissimi (anche se dovete considerare che sono abbastanza elaborati e divisi in stage abbastanza differenziati tra loro anche graficamente).
Resta comunque il miglior platform tra quelli usciti ultimamente, a mio parere migliore di quel Cool Spot dell'ultimo numero: nonostante abbia preso solo un paio di punti in più è molto più vario come giocabilità (vi avevo accennato alla sezione per fuggire dalla caverna sul tappeto volante) e straricchissimo graficamente. Cosa desiderate di più? Wish for a nail, wish for a nail! No way!!!!!!

Stefano Giorgi

E ora comincia l'azione!

RAF

Non ho mai visto un'avventura grafica così poco interattiva... come dite? Ah, non è un'avventura? Beh, non mi sembra uno spara e fuggi! Come dite, è un platform game? Massì, non ci avevo pensato, ecco perché bisognava saltare su tutte quelle piattaforme (non si finisce mai di imparare).
Comunque, a parte gli scherzi (ops, mi sono caduti) Aladdin è un gioco veramente straordinario; innovazione zero, macchissenefrega, l'importante è che sia un gioco divertente e che non vi faccia buttare via i soldi; e Aladdin ha esattamente queste qualità (infatti gli ho messo davanti dieci mila lire e non mi ha detto neanche una volta di buttarle via... ma come sono scemo, le cartucce non riescono a vedere le banconote!).
Insomma, in poche parole, se avete voglia di comprarvi uno dei più bei platform mai usciti per Super Nes, Aladdin fa al caso vostro, mentre, se invece non avete i soldi, c'è un'altra soluzione, non compratelo.

TMB

Aladdin è uno di quei prodotti che più li giochi e più ti piacciono; ci sono tanti di quei dettagli che varrebbe la pena di andar avanti nei livelli solo per ammirare gli splendidi fondali. Il sonoro risulta quanto mai eccezionale, le musiche del film sono state riprodotte con una cura sensazionale. Insomma lasciarsi sfuggire questo nuovo gioco della Disney sarebbe un delitto.

Non potresti darmi una mano, già che ci sei?

Cos'hai visto laggiù? Un tesoro?

Ma che avari che sono, da queste parti!

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + Fantasiosa, colorata, varia +ancora meglio se avete visto il film	93
SONORO + Belle le musiche riarrangiate - Un po' meno se avete sentito le originali	89
GIOCABILITA' + Dannatamente ben fatto + Abbastanza vari i livelli	90
LONGEVITA' + Una volta iniziato lo dovrete finire... - ma non ci metterete moltissimo.	89
CAPCOM	91

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SUPERNINTENDO AMERICANE ED EUROPEE

FAX
051-344.906 o 345.100

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGAMES IN ITALIA

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

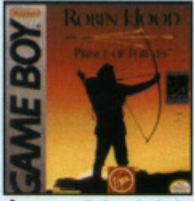
CARTUCCE GAMEBOY

FAX 051-344.906 o 345.100

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

91
MEGA DRIVE

91
MEGA CD

GIOCATORI	2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Se non avete un porto d'armi, se amate sparare alla gente che passa per le strade, o se più semplicemente volete giocare a un bello shoot 'em up a scorrimento orizzontale, allora continuate la lettura, perché è proprio di questo che sto per parlarvi.

Di giochi che si basano interamente su grafica digitalizzata, non ne sono stati fatti molti (se poi li confrontiamo con la quantità di software che esce ogni mese...), e comunque i più famosi sono beat 'em up (come Pit Fighter e Mortal Kombat, ad esempio); questa volta, però, ci troviamo davanti a una piacevole eccezione, infatti, tratto dall'omonimo coin-op, è uscito per la vostra cara "scatolina nera" uno spara e fuggi con le caratteristiche sopra elencate.
La prassi (e anche Alex), mi impone però di raccontarvi anche un po' di trama, soprattutto per la gioia di grandi e piccini (io e il sottoscritto). Dovete sapere che al giorno d'oggi, le fabbriche costruttrici di armi da fuoco hanno grossi problemi di eccedenze di magazzino; la loro instancabile produzione non ha trovato il riscontro previsto, quindi si ritrovano i silos stracolmi di armi e munizioni.
In una recente riunione, i maggiori produttori di armi hanno deciso che tutto quel piombo in eccedenza andava smaltito, ma con tutta la fatica che avevano fatto per trasformarlo in munizioni, regnò un unico denominatore: non poteva essere buttato. Come fare allora? La soluzione affiorò presto nelle laboriose menti dei guerrafondai: utilizzare un gruppo speciale, con lo scopo di smaltire appunto il fantomatico metallo. Ed è proprio qui che intervenite voi (ed eventualmente un vostro compagno), infatti verrete armati fino ai denti e dovrete andare nei luoghi in cui la percentuale di popolazione sarà più alta (metropolitane, aeroporti, ecc.), e sparare a tutto ciò che si muove... semplice no? Beh, detto così in effetti potrebbe sembrarlo, ma a ostacolare il vostro "lavoro", interverranno ben due agenti disturbatori; il primo, è che tutti i membri dell'associazione "amici del piombo" vi daranno la caccia, e il secondo è che tra tutte le persone che dovrete uccidere, dovrete risparmiarne alcune, per intenderci i parenti, amici e conoscenti dei produttori di armi.
Come vi avevo già accennato all'inizio della recensione, questo è un gioco che si basa interamente su grafica digitalizzata, il che, vi garantisco, rende molto più realistica l'azione. Purtroppo, vuoi per le limitazioni della macchina e vuoi per altri fattori che hanno influito sullo sviluppo di questo titolo, dicevo, la grafica possiede pochi colori e in genere è un po' confusa (niente comunque che renda il titolo ingiocabile); gli sprite sono abbastanza vari, mentre, forse, è troppo facile riconoscere i nemici dalle persone che non si devono colpire.
La parte del leone in questo gioco la fa anche il sonoro, che con delle musiche d'accompagnamento veramente belle, e degli effetti sonori esagerati, (cambia il suono dei colpi a seconda dell'arma che usate) dà l'impressione di stare giocando col Mega CD, piuttosto che

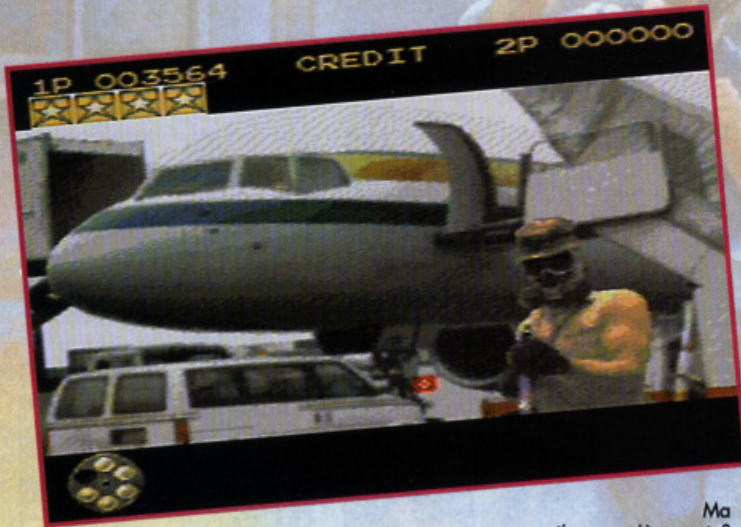
Un po' di tiro a segno prima d'iniziare non fa mai male

Vi conviene lasciare stare il barbone e pensare al cattivo di tur-

Al porto si sa che gira brutta gente...

ALEX

Due parole velocissime a favore di Lethal Enforcers: è fantastico sparare con la Magnum gigantesca che viene fornito assieme al gioco. Io ho trovato questo titolo divertentissimo; difetti? Poca differenza tra le due versioni e, a volte, la grafica digitalizzata è un po' troppo confusa per il resto... "Coraggio, fatti ammazzare!"

Anche nella metropolitana? Ma dove siamo, in "Guerrieri della notte"?

Ma non ti avevo già sparato?

ULLI

Io quest'estate mi sono divertita veramente un sacco in sala giochi con Lethal Enforcers, e quando l'ho visto su Mega Drive mi ci sono incollata. Le differenze col coin op sono, a parte il numero di colori, minime: la più rilevante è che solo una minima parte degli oggetti o dei fondali viene influenzata dai vostri colpi. Una domanda: a quando la versione Game Boy?

con una cartuccia (e quando giocate col Mega CD, allora si esagera!).
Per quanto riguarda la giocabilità, devo ammettere che all'inizio mi ha preso parecchio, specialmente usando il joypad; è molto facile controllare il mirino, i colpi sono infiniti, mentre l'unica preoccupazione che dovrete avere sarà di ricaricare il tamburo della vostra pistola; per variare un po', vi capiterà saltuariamente di recuperare delle armi di diverso grado distruttivo, ad esempio fucili a pompa, Uzi, M-60, bombe atomiche; solo che queste armi spariranno la prima volta che sarete colpiti e si ritornerà così alla cara vecchia Colt.
Le cose cambiano sostanzialmente se, invece di usare il joypad, utilizzerete la pistola: infatti, se usando il joypad il mirino sarà sempre visualizzato sullo schermo; impugnando la pistola, il mirino non ci sarà per niente, certo, se piazzate la pistola a mezzo centimetro dal video, ammazzare le varie persone che vi si presenteranno davanti sarà uno scherzo, ma mettendosi ad una distanza dignitosa, la situazione si farà decisamente più difficile.
E siamo quindi arrivati alla longevità e qui la faccenda diventa particolarmente anomala; in quanto, se usando il joypad più di tanto le cose non cambieranno, usufruendo della pistola, potrete in un certo senso scegliere voi il grado di difficoltà del gioco (stampati sul monitor=facile, a due chilometri=un po' più difficile).
Parlando delle opzioni, posso innanzitutto dirvi che è inclusa la possibilità di giocare col joypad o con la pistola (non l'avevate ancora capito eh?), e in più si può giocare in due (il gioco viene fornito corredato di una sola pistola. L'altra dovrà essere acquistata a parte NdAlex). I livelli non sono moltissimi, ma ci metterete un bel po' prima di vedere l'ultimo, più che altro per la difficoltà che si riscontra nell'abbattere i cattivoni di fine livello, difficoltà, comunque, molto alleviata giocando in due.
In conclusione, questo è un gioco tecnicamente molto ben fatto, che non mancherà di entusiasmare i fan di Operation Wolf, mentre per gli altri rimane un buon titolo per passare qualche ora (e forse anche di più) di divertimento con un amico.

Raffaele Sogni

Però anche a Chinatown... ("Grosso guaio a Chinatown" docet)

Nei vicoli isolati gira gente coi mitra...

Ci mancavano solo i paramilitari all'aeroporto!

MEGA DRIVE	
GRAFICA +Interamente digitalizzato -a volte un po' confusa	92
SONORO +Grandi musiche +Grandi effetti sonori	95
GIOCABILITA' +Divertente all'inizio... -... ma un po' noioso verso la fine	89
LONGEVITA' +lo rigiocherete anche dopo averlo finito +in due e con la pistola non ha età	92
KONAMI	91

MEGA CD	
GRAFICA +Interamente digitalizzato -a volte un po' confusa	92
SONORO +Grandi musiche +Grandi effetti sonori	96
GIOCABILITA' +Divertente all'inizio... -... ma un po' noioso verso la fine	89
LONGEVITA' +lo rigiocherete anche dopo averlo finito +in due e con la pistola non ha età	92
KONAMI	91

C O M P U T E R   O N E

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SEGA MEGADRIVE AMERICANE E GIAPPONESI

F A X 051-344.906 o 345.100

L. 97.000 · L. 108.000 · L. 77.000 · L. 118.000 · L. 99.000 · L. 99.000 · L. 98.000 · L. 98.000 · L. 89.000

L. 97.000 · L. 117.000 · L. 79.000 · L. 72.000 · L. 99.000 · L. 98.000 · L. 89.000 · L. 97.000 · L. 109.000

L. 99.000 · L. 115.000 · L. 92.000 · L. 109.000 · L. 94.000 · L. 125.000 · L. 107.000 · L. 99.000 · L. 138.000

L. 88.000 · L. 65.000 · L. 52.000 · L. 84.000 · L. 97.000 · L. 59.000 · L. 105.000 · L. 89.000 · L. 99.000

L. 29.000 · L. 68.000 · L. 99.000 · L. 115.000 · L. 109.000 · L. 105.000 · L. 99.000 · L. 109.000 · L. 129.000

N O V I T A '

Dalla CAPCOM il nuovissmo Joystick a 6 tasti per STREET FIGHTER 2 C.E.

LIT. 167.000

Questo adattatore permette di utilizzare qualsiasi cartuccia giapponese sul Megadive italiano e americano.

CONTINUA CON SUCCESSO L'OPERAZIONE USATO GARANTITO. Cartucce a partire da LIT. 15.000

Questo adattatore permette l'uso delle cartucce americane protette sul Megadrive italiano e giapponese, esempio: Andre Agassi Tennis, Shining Force, Shinobi 3, Landstalker, Ranger-X.

Questo adattatore, grazie ad una serie di micro-interuttori posti sul retro, permette di utilizzare qualsiasi gioco protetto su qualsiasi tipo di Megadrive sia USA che Italiano che Giapponese.

LE NOVITA'

WAYNE's WORLD - LEGENDS OF THE RING - SON OF CHUCK - WWF ROYAL RUMBLE - FANTASTIC DIZZY - SPLATTERHOUSE 3 - ALLADIN - AEREO THE ACROBAT - DRACULA - OTTIFANT - SENSIBLE SOCCER - COSMIC SPACEHEAD - LAST ACTION HERO - LETHAL ENFORCES - ADDAMS FAMILY - INCREDIBLE CRASH DUMMIES - ROBOCOP 3 - TERMINATOR 2 JUDMENT DAY - FORMULA 1 RACING - ASTERIX - e tante altre!!!! TELEFONA SUBITO AL NUMERO

051 - 343.504 10 linee r.a.

A TUTTI I RIVENDITORI QUALIFICATI

Richiedete il listino a Voi riservato, corredato da un catalogo a colori di 24 pagine, a mezzo posta oppure a mezzo telefono allo 051-343504 oppure a mezzo fax ai numeri 051-344.906 e 051-345.100. NESSUN MINIMO D'ORDINE E CONSEGNE IN 24-48 ORE.

RICHIEDI OGGI STESSO IL FAVOLOSO CATALOGO A COLORI

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SUPERNINTENDO AMERICANE E GIAPPONESI

FAX 051-344.906 o 345.100

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 3300036 (5 linee r.a.)

OFFERTE del MESE

Titolo	Prezzo
STREETFIGHTER II	TELEF.
WIMBLEDON TENNIS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 69.000
FATAL FURY	L. 79.000
EUROP. C. SOCCER	L. 69.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
STRIDER II	L. 69.000
TREASURE ISLAND	L. 99.000
BONANZA BROS	L. 39.000
HUMANS	L. 69.000

TITOLI MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
007 JAMES BOND	L. 59.000
ABRAMS BATTLE TANK	L. 99.000
ADDAMS FAMILY	L. 119.000
AEREO THE ACROBAT	L. 109.000
AFTER BURNER II	L. 69.000
ALIEN III	L. 69.000
ALIEN STORM	L. 49.000
ALISIA DRAGON	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
AMAZING TENNIS	L. 89.000
AMERICAN GLADIATORS	L. 89.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
AQUATIC GAME	L. 49.000
ART ALIVE	L. 29.000
ASTERIX	L. 119.000
BAD O MAN	L. 39.000
BATMAN	L. 59.000
BATTLETOADS	L. 85.000
BILL WALSH FOOTBALL	L. 115.000
BLASTER MASTER 2	L. 89.000
BLOCK OUT	L. 19.000
BOB	L. 95.000
BRAM STOKER'S DRACULA	TELEFONARE
BUBSY	L. 99.000
BULL'S vs BLAZER	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 59.000
CAPITAN AMERICA	L. 89.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 59.000
CERNOBYL	L. 29.000
CHAMPIONS LEAGUE SOCCER	TELEFONARE
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 95.000
CHAMPIONSHIP PRO AM	L. 59.000
CHIKI CHIKI BOYS	L. 39.000
CHUCK ROCK	L. 59.000
CHUCK ROCK 2	L. 119.000
COOL SPOT	L. 99.000
CYBORG JUSTICE	L. 59.000
DAHNA	L. 39.000
DARIUS II	L. 39.000
DARK CASTLE	L. 69.000
DARWIN 4091	L. 29.000
DASHING DESPERADOS	L. 109.000
DAVID ROBINS BASKETBALL	L. 49.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 105.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
EA SOCCER	TELEFONARE
ECCO THE DOLPHIN	L. 69.000
ELEMENTAL MASTER	L. 69.000
ESWAT	L. 49.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	L. 49.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 59.000
F-Z AXIS	L. 29.000
FAERY TALE	L. 49.000
FANTASIA	L. 59.000
FANTASTIC DAZZY	TELEFONARE
FATAL LABYRINTH	L. 69.000
FERRARI GP 1	L. 69.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 129.000
FINAL BLOW	L. 69.000
FIRE SHARK	L. 59.000
FLINSTONE	L. 79.000
FORMULA 1	TELEFONARE
G-LOC	L. 59.000
GADGET TWINS	L. 89.000
GALAXY FORCE II	L. 39.000
GENERAL CHAOS	L. 109.000
GHOSTBUSTER	L. 69.000
GLOBAL GLADIATORS - PAL	L. 69.000
GOLDEN AXE I	L. 39.000
GOLDEN AXE II	L. 59.000
GRANADA	L. 29.000
GUNSTAR HEROES	L. 89.000
HARD DRIVING	L. 79.000
HAUTING	L. 109.000
HOOK	L. 115.000
IMMORTAL	L. 69.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JAMES POND II	L. 49.000
JEWEL MASTER	L. 39.000
JOHN MADENN 94	TELEFONARE
JOHN MADENN FOOTBALL	L. 49.000
JORDAN Vs BIRD	L. 39.000
JUNGLE STRIKE	L. 105.000
JURASSIC PARK	L. 109.000
KICK BOXING	L. 59.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KING BOUNTY	L. 49.000
KING OF THE MONSTER	L. 69.000
KING SALMON	L. 99.000
LANDSTALKER	L. 139.000
LAST BATTLE	L. 45.000
LEADER BOARD GOLF	L. 59.000
LEMMINGS	L. 59.000
LEYNOS	L. 29.000
LHX ATTAC CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 75.000
LOTUS TURBO	L. 69.000
MUHAMM. ALI' BOXING '93	L. 89.000
MAZINGA ROBOT	L. 89.000
MEGALOMANIA	L. 89.000
MEGAPANEL	L. 49.000
MERCS II	L. 39.000
MICROMACHINE	L. 89.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 49.000
MIG-29 FULCRUM	L. 109.000
MONOPOLI	L. 89.000
MOONWALKER	L. 59.000
MORTAL COMBAT	L. 119.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA ALLSTAR BASKET	L. 79.000
NHL 94 HOCKEY	L. 119.000
NHLPA HOCKEY '93	L. 69.000
NIGHTMARE SIMPSONS	L. 109.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
OUT OF THIS WORLD	L. 89.000
OUT RUN	L. 59.000
OUTRUN 2091	L. 49.000
PAPERBOY	L. 49.000
PEBBLE PEACH GOLF	L. 119.000
PELÈ SOCCER	TELEFONARE
PGA TURNAMENT GOLF	L. 59.000
POWER ATHLETE	L. 69.000
POWER CHALLENGE	L. 89.000
POWER MONGER	L. 59.000
PREDATOR II	L. 69.000
RAMPART	L. 69.000
RANGER X	L. 109.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
ROAD BLASTER	L. 39.000
ROAD RASH II	L. 69.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROBOCOP 3	TELEFONARE
ROBOCOP vs TERMINATOR	TELEFONARE
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	L. 99.000
ROGERS C. BASEBALL	L. 59.000
ROLLING TUNDER II	L. 59.000

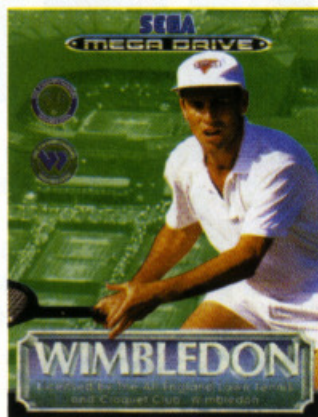
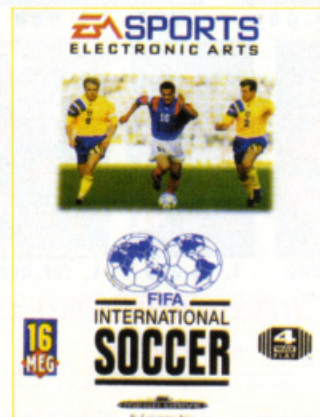
PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

Titolo	Prezzo
SAINT SWORD	L. 39.000
SD VARIS	L. 39.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 79.000
SHADOW DANCER	L. 59.000
SHADOW THE BEAST	L. 39.000
SHADOW THE BEAST II	L. 69.000
SHINING FORCE	L. 99.000
SHINING IN THE DARKNES	L. 99.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SIMPSON	L. 89.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
SPACE HARRIER II	L. 39.000
SPEED BALL II	L. 55.000
SPIDERMAN & X-MAN	L. 119.000
SPLATTERHOUSE PART III	L. 89.000
STARFLIGHT	L. 69.000
STEEL TALOONS	L. 79.000
STORMLORD	L. 29.000
STREET OF RAGE 2	L. 79.000
STRIDER	L. 39.000
SUB ATTACK	L. 79.000
SUMMER CHELLENGER	L. 99.000
SUMO FIGHTING	L. 99.000
SUPER AIR WOLF	L. 69.000
SUPER CHASE HQ	L. 59.000
SUPER HANG-ON	L. 69.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 49.000
SUPER HYDLIDE	L. 79.000
SUPER KICK OFF	L. 99.000
SUPER SHINOBI II	L. 89.000
SUPER SMASH TV	L. 39.000
SUPER THUNDER BLADE	L. 49.000
SUPER WWF - WRESTLING	L. 69.000
SWORD OF VERMILION	L. 69.000
TALE SPIN	L. 69.000
TAZ MANIA	L. 69.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 59.000
TECNO BOWL AMERICAN FOOTBALL	TELEFONARE
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 55.000
TERMINATOR	L. 49.000
TERMINATOR 2	L. 69.000
THUNDER FORCE II	L. 39.000
THUNDER FORCE IV	L. 59.000
THUNDER FORCE IV PAL	L. 69.000
TOKI	L. 49.000
TOXIC CRUSADERS	L. 79.000
TOYS	L. 99.000
TURTLES	L. 109.000
TWIN HAWK	L. 59.000
TWINKY TALE	L. 49.000
TYRANTS	L. 69.000
ULTIMATE SOCCER	L. 99.000
VALIS III	L. 69.000
WARP SPEED	L. 59.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WONDERBOY V	L. 39.000
WORLD CUP SOCCER	L. 45.000
WORLD OF ILLUSION	L. 59.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 69.000
WRESTLE WAR	L. 39.000
WWF ROYAL RUMBLE	TELEFONARE
X-MAN	L. 99.000
XRD	L. 29.000
ZOMBIE AT MY NEIGHBOR	L. 109.000

ORDINA SUBITO GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE *

"KLASH"

IL RIVOLUZIONARIO COPRI CONSOLE APPOSITAMENTE STUDIATO PER PROTEGGERE LA TUA MACCHINA DA POLVERE, LIQUIDI, ECC. EVITERETE GUASTI COSTOSI. RICORDA KLASH PUOI AVERLO SOLO DA NEWEL.

* Ordine minimo di spedizione L. 100.000

OFFERTA L. 99.000

DISPONIBILE ORA !

OFFERTA SPECIALE

GIOCATORI	2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

IMPORT

Finalset

Sapete maneggiare bene le palline? La vita vi sembra una racchetta (circolare, e con una rete in mezzo)? Benone, or ora è arrivato in redazione un gioco che potrebbe piacervi.

Chi non conosce il tennis, alzi la mano! Nessuno? Perfetto, ma dal momento che questa è anche una rivista d'intrattenimento, la trama del gioco ve la racconto lo stesso.
Tutto cominciò in un tempo molto lontano, ma così lontano, che nessuno riusciva a vederlo, e neanche col binocolo!

Ebbene, in questo tempo, viveva un'allegra coppietta, la quale, stufa di giocare sempre alla Lippa, inventò il tennis; sembra strano, ma la storia si svolse proprio così. Certo, da allora ad oggi, il tennis ha subito una notevole evoluzione, ad esempio.... oppure... e altre cose del genere, insomma.
In particolare, in Final Set, il vostro scopo sarà di battere: o il computer, o un vostro amico (o è un amico, o niente); in un campo delimitato da quattro righe bianche e una rete al centro dell'area di gioco, ma non è fantastico tutto questo?
Comincio col dirvi che graficamente il gioco è fatto molto bene; si può scegliere fra tre tipi di campo, e cioè: dove la pallina non rimbalza un tubazzo, dove rimbalza un po', ma niente di speciale, e infine dove rimbalza tantissimo; tutti e tre disegnati molto bene, con una formidabile pulizia (neanche una cartaccia per terra), e una definizione veramente apprezzabile. Gli sprite sono un po' magretti, ma in compenso animati molto bene, cioè, voglio dire, corrono e si dimenano senza cadere mai!!!
Il sonoro è carino, niente di eccezionale, ma carino; una piacevole musichetta vi accompagnerà mentre verrete umiliati dal vostro avversario, mentre tantissimi effetti sonori riempiranno le vostre ulteriori sconfitte (come ad esempio, sentirete nitidissimo il rimbalzo della pallina quando cadrà fuori dalle linee del campo avversario).
Per quanto riguarda la giocabilità: ci metterete un po' prima di prendere la mano (ma poi, giocando con due mani sarà tutta un'altra cosa), poi, forse, riuscirete a battere qualche ciddone;
in poche parole, il gioco è più difficile della media, ma niente di irrecuperabile.

Hai ben poco da ridere, hai visto come ti chiami?

Bel gioco sotto rete: è inutile che corri, sei fregato!

Un bel doppio... ma è misto o no?

Un momento di riposo e via, pronti a vincere di nuovo!

Proprio un bell'inizio!

Dio li fa e poi li accoppia

La parte longevità è stata considerata parecchio; c'è infatti un sacco di roba bella, come password nel campionato mondiale, tanti bei personaggi da affrontare e tanta altra roba bella, che non sto a dire perché Alex vuole farmi guadagnare poco (e vabbé, stavo scherzando, eccometelaprendi!!!).
Ad ogni modo, ho finito e vi saluto, il gioco lo consiglio agli appassionati di Ramino e, eventualmente, di tennis; per gli altri, credo ci siano titoli più entusiasmanti.
Ah, quasi dimenticavo di dirvi che.... E' sempre il nostro giuooooco.

Raffaele Sogni

SUPER FAMICOM	
GRAFICA +E' bello	90
SONORO +E' bello	90
GIOCABILITA' -Insomma, forse un po' difficile...	85
LONGEVITA' +E' durevole proprio perché è difficile	89
FORUM	87

85

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

FINAL FIGHT CD

Eccoli qui in tutto il loro splendore, Haggar, Guy e Cody (tah-dah!).

Oh, che bravi, fanno le piroette in mio onore...

In principio fu una versione incompleta, con solo due personaggi e neanche utilizzabili contemporaneament e. Poi arrivarono i livelli e il personaggio mancanti. Adesso, finalmente, è giunta la versione con tutto al proprio posto...

Non potremmo andare a pestarci da qualche altra parte? Soffro di vertigini...

Ed è un gran bel giocare. Per quei pochi che ancora non conoscessero la storia che sta dietro a uno dei più famosi giochi da bar degli ultimi anni, vi ricordo che la figlia di Haggar (il personaggio "grosso" nonché il sindaco della città) è stata rapita da una banda di malviventi agli ordini di un ricchissimo e spregevolissimo uomo d'affari. In suo soccorso si precipitano ben tre dei più possenti combattenti da strada della città: il padre Haggar, babbo biologico della "bambina"; Cody, il ragazzo della tizia abilissimo nel maneggiare i coltelli; e Guy, un amico della rapita che alla fine del gioco...
Sbrigate le formalità con la storia del gioco parliamo brevemente dell'azione di gioco per passare velocemente a quello che veramente ci interessa: la realizzazione.
Lo scopo di uno (o due) dei personaggi di cui sopra è quello di raggiungere il nascondiglio segreto dello spregevolissimo e riempirlo di botte onde "convincerlo" a restituirvi la ragazza maltolta (le rapite crescono rapidamente). Per farlo sarete costretti a fare praticamente il giro di tutta la città picchiando e massacrando tutti gli scagnozzi che cercheranno di "distrarvi" dalla vostra missione. Avete a vostra disposizione una quantità non indifferente di colpi "normali" che verranno inflitti ai vostri avversari solo premendo il pulsante di fuoco o combinando quest'ultimo al tasto relativo al salto quando vorrete portare dei colpi al volo. Se schiacciate i due pulsanti contemporaneamente, otterrete un "colpo speciale" che vi libererà di tutti gli avversari che avete intorno oltre a sottrarvi una piccola, ma non sottovalutabile, quantità d'energia.
Detto questo sapete tutto quello che dovete conoscere sul come si gioca. Ma cosa ha perso il gioco in questa conversione da bar?
Beh, molti colori. Purtroppo tutti i livelli, i personaggi e la grafica in generale risentono di un pronunciato calo quantitativo dei colori presenti su schermo rispetto alla versione da bar. Per di più, la palette dei colori scelti dà un aspetto "slavato" a tutta la grafica. Ma quello che conta veramente è la giocabilità. Da questo punto di vista devo dire che si è fatto notare un certo rallentamento nella velocità di reazione del personaggio principale ai comandi del joypad.
Malgrado queste piccole magagne, il gioco rimane sempre molto giocabile e tutti gli schemi seguono quasi pedissequamente quelli del coin-op, e la differente velocità di reazione del personaggio controllato diventa quasi una miglioria perché vi costringe a cercare nuove tecniche d'attacco nei confronti degli avversari e, quindi, a variare leggermente il vostro stile di gioco.

JH

Un male alla schiena che non ti dico... Sarà per colpa del materasso?

Vai un po' a vedere che tempo fa lassù

Una katana sulle ginocchia non fa mai troppo bene...

MEGA CD	
GRAFICA + Ottima definizione e animazione - Peccato per il numero di colori su schermo.	78
SONORO + Ovviamente, ottimamente riprodotte. - Purtroppo nulla di esaltante.	85
GIOCABILITA' + Somiglia tantissimo al coin-op. + Il rallentamento è quasi inesistente.	92
LONGEVITA' + ci metterete un po' prima di finirlo + con tutti e tre i personaggi	84
SEGA	85

COOL WORLD

79

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

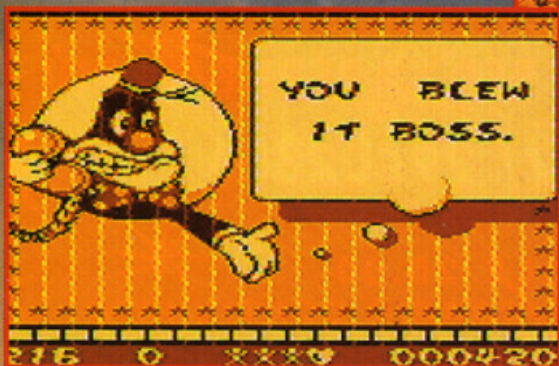
Amate i giochi in bianco e nero? Vi piacciono le mie recensioni? Possedete un Super Nintendo, ma volete spendere cinquanta sacchi inutilmente? Se la risposta a tutti questi quesiti è negativa, allora si può sapere per che cavolo di motivo state leggendo questo cappello? Se invece avete risposto affermativamente ad almeno una delle domande sopraccitate, scusatemi ed andate pure avanti nella lettura.

Per fortuna il bimbino non si è accorto di me, così scappo!

Sarà, ma correre per le tubature non è la mia passione

Avete presente Kim Basinger? (soprannome dato alla bidella del mio piano, per le sue particolari doti di finezza, bellezza, regalità e simpatia) Massì, quell'attrice diventata famosa per aver girato "Nove nani e Mezzo"; che la ritraeva appunto come una principessa che, rinnegata dal principe azzurro, si rifugiò da Nove operai e Mezzo della Breda (il Mezzo era un simpatico ragazzo che però aveva il difetto di non terminare mai le frasi tipo: "Ciao, come..." oppure "Sei un..."; indimenticabili le scommesse su cosa intendeva dire) e visse felice e contenta per sempre.
Ed è proprio sulla falsariga di questo capolavoro (per la cronaca è stato top record d'incassi al "Paolo Pini"), che i danarosi produttori hanno deciso di realizzare Cool World; infatti, non c'entra assolutamente niente con "Nove nani e Mezzo", ma in compenso suona bene da pronunciare. La storia è sempre quella (fai merenda con Graziella), c'è sempre il solito ragazzo rinco che si mette in testa di salvare il mondo, la solita ragazza che crede di essere un cartone animato, e così via; sappiate comunque che il vostro compito sarà quello di salvare "U' Globe" dai poltergeist o qualcosa del genere, i quali vogliono trasferire le belle cose della Terra (chessò: la Nutella, i cd di Dario Baldambembo...) nel loro mondo, e più cose riusciranno a ramarsi, e più la Terra rischierà di andare a rotoli. Naturalmente, il gioco di cui vi parlerò ora è il tie-in dell'omonimo film, che appunto ricalca la trama del lungometraggio.
Il gioco che ho visionato (spero che sia Cool World e non un altro... sapete com'è, la confusione redazionale...) è graficamente più che apprezzabile, lo sprite principale si riconosce (oh, dovete ridere perché è una battuta!), ed è animato molto bene; mentre i fondali e i vari nemicuzzi sono definiti abbastanza bene; anche il background è molto particolareggiato, ricco di colori e di animazioni (oh, dovete ridere anche a questa!!!); comunque nel complesso bello da vedere; mentre se devo dire la verità, lo scrolling è un po' scattoso.
La parte sonora non è molto curata: la musichetta d'accompagnamento è a tratti addirittura cacofonica e irritante, mentre gli effetti sonori non esistono.
Per quanto infine concerne la giocabilità, mi ha lasciato abbastanza indifferente, diciamo che si attiene nella media dei giochi per Game Boy. Il personaggio si controlla abbastanza bene, mentre si deve fare un po' la mano per combattere efficacemente i vari cattivelli.
In conclusione un titolo che non aggiunge nulla di nuovo al panorama dei videogiochi per Game Boy... se proprio sentite che non potreste vivere senza questo titolo compratelo.

Raffaele Sogni

Ancora tubi, ma all'esterno di una casa

Scusate, ma secondo voi la vite nell'angolo che numero è?

Ok, ok, lo so di aver sbagliato, ma lo dobbiamo dire a tutti?

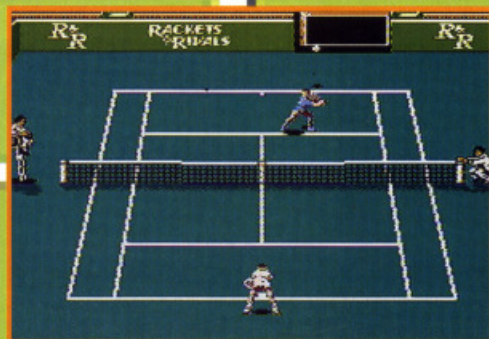
GAME BOY	
GRAFICA +Fondali abbastanza curati -Tutto il resto un po' meno	80
SONORO -Musiche squallide -Assenza di effetti sonori	74
GIOCABILITA' +divertente... -... ma fino a un certo punto	80
LONGEVITA' -Quattro livelli sono un po' pochini	78
OCEAN	79

RACKETS & RIVALS

78

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

I giocatori cominciano a sudare. Il sole splende alto sul campo centrale dove si disputano la vittoria del torneo. John è alla battuta. Si porta dietro la linea di fondo e prende in mano la prima delle due palle che ha a disposizione per la battuta. La fa rimbalzare a terra con forza una prima volta, una seconda, ma alla terza volta manca la presa. La pallina gli si fionda sull'occhio destro con una violenza tale da farlo caprioleggiare all'indietro per due volte e l'avversario vince l'incontro per K.O. clinico al primo set.

Bando alle ciance, devo ammettere che inizio a odiare i giochi di tennis. Ne avrò recensiti un gozziliardo e temo che continueranno a uscirne finché i videogiochi avranno vita. Di positivo in tutto questo c'è il fatto che esiste una vasta gamma di titoli fra cui scegliere e, di conseguenza, un livello qualitativo altalenante ma con punte di rilievo.
La presentazione è di tutto rispetto. Ci sono opzioni per tutti i gusti: dalla possibilità di allenarsi nei vari colpi a quella di scegliere il tipo di campo su cui giocare (i soliti campi in terra battuta, cemento ed erba) passando per la gradita opzione di riarrangiare come si vuole il gioco singolo o doppio (singolare contro il computer, doppio contro il computer, singolare contro altro giocatore umano, doppio contro altro giocatore umano). Gradita anche l'assenza dell'opzione più inutile del mondo grazie alla quale potevate scegliere il sesso dei giocatori in campo. Ma quando si passa al gioco vero e proprio cominciano i guai. La cura messa nella programmazione è abbastanza evidente: basti guardare come la pallina si ferma contro il corpo dei giocatori invece che oltrepassarli. Ma si sono dimenticati che ai videogiocatori non importa più di tanto che il gioco riveli i falli di body-touch quando continuano a mancare la pallina. C'è da dire che la pratica aiuta molto, ma a questo punto inizia a risaltare la difficoltà insita nell'azione di direzionare il tiro. Concludendo, possiamo dire che sia un gioco passabile ma solo per giocatori dotati di pazienza, forza di volontà e amanti del tennis.

Giancarlo Calzetta

Questo non la posso mancare!

Accidenti! Racchetta Veloce ha colpito ancora!

Ma è una pallina da tennis o un melone?

Il giocatore 2 ha già mancato clamorosamente, riuscirà il suo compagno a rimediare?

E il tennista lasciò passare la pallina dietro di eé muovendosi con l'agilità di un comodino...

NES

GRAFICA - Animazioni poco fluide e confuse. + Tutto il campo è sempre visibile.	73
SONORO + Il jingle di apertura non è malvagio. + Gli effetti sonori fanno il proprio dovere.	79
GIOCABILITA' - I giocatori rispondono lentamente + Varietà di parametri considerevole.	75
LONGEVITA' - Difficile iniziare + Ma se resistete continuate	76
PALCOM	78

Via Montegani,11 a Milano

Tel. (02) 8464960 r.a.
Fax (02) 89502102

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON SPEDIZIONE ENTRO LE 48 ORE SUCCESSIVE ALL 'ORDINE

GAME BOY

£. 99.000

Titolo	Prezzo
ADDAM'S FAMILY	£.55.000
ALIEN 3	£.65.000
ALTERED SPACE	£.60.000
BARBIE	£.65.000
BATMAN RETURN	£.65.000
BEST OF THE BEST	£.65.000
BOULDERDASH	£.45.000
BUBBLE BOBBLE	£.60.000
DOTTOR MARIO	£.50.000
DOUBLE DRAGON 2	£.60.000
DRAGON'S LAIR	£.60.000
DUCK TALES	£.65.000
FELIX THE CAT	£.70.000
FINAL FANTASY III	£.95.000
GHOSTBUSTER'S 2	£.65.000
HOME ALONE 2	£.60.000
KONAMI BASKETBALL	£.60.000
MEGA MAN 3	£.60.000
MORTAL COMBAT	£.80.000
PAPERBOY	£.65.000
PRINCE OF PERSIA	£.60.000
ROBOCOP 2	£.55.000
SNOOPY	£.45.000
SOCCER MANIA	£.60.000
STAR TREK	£.60.000
SUPER MARIO LAND 3	£.70.000
TENNIS 2	£.60.000
TERMINATOR 3	£.75.000
TOM & JERRY	£.65.000
TOP GUN 2	£.70.000
TURTLE 2	£.70.000
WF SUPERSTARS 3	£.65.000
XENON	£.70.000

E TANTI ALTRI TITOLI........

£.34.900

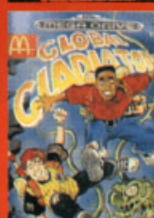
MEGA DRIVE

£.199.000

Titolo	Prezzo
ALIEN 3	£.140.000
007 James Bond I	£.69.000
ALIEN STORM	£.35.000
BATMAN RETURN	£.69.000
BATMAN	£.35.000
BUBSY	£.79.000
CENTURION	£.49.000
COOL SPOT	£.89.000
DAVID ROBINSON BASKET	£.35.000
DONAL DUCK	3.35.000
DORAEMON	£.59.000
FAREY TALE	£.39.000
FATAL FURY	£.89.000
FIRE MUSTANG	£.39.000
GLOBAL GLADIATORS	£.49.000
GODS	£.69.000
HARD DRIVING	3.59.000
HOLYFILD'S BOXING	£.49.000
ICE HOCKEY	£.49.000
JURASSIC PARCK	£.89.000
KICK BOXING 2	£.49.000
LOTUS TURBO 2	£.58.000
MORTAL COMBAT	£.149.000
PGA TOUR GOLF	£.45.000
STREET FIGHTER II	£.169.000
SONIC 2	£.35.000
SONIC 3	£.149.000
SUPER HQ	£.55.000
SUPER MONACO GP 2	£.49.000
SUPER SHINOBI	£.39.000
THUNDER FORCE IV	£.59.000
THUNDER PRO-WRESTLING	£.75.000
WONDER BOY III	£.29.000

E TANTI ALTRI TITOLI........

SUPER NINTENDO

£.249.000

Titolo	Prezzo
SIM CITY	£.109.000
SUPER ZELDA 3	£.109.000
SUPER MARIO KART	£.109.000
WORLD BASKETBALL	£.125.000
SUPER TENNIS	£.125.000
CALCIO (SUPER SOCCER)	£.125.000
BATTLETOADS 2	£.135.000
BUBSY THE BOBCAT	£.135.000
SUPER OFF ROAD	£.135.000
BATMAN RETURNS	£.135.000
STARWING	£.135.000
SUPER PROBOTECTOR	£.135.000
BARTS NIGHTMARE	£.149.000
CONGO'S CAPER	£.149.000
S/ADVENTURE ISLAND	£.149.000
ALIEN 3	£.149.000
SPIDERMAN X/MAN	£.149.000
K.O. BOXING	£.149.000
SUPER DOUBLE DRAGON	£.149.000
TOM & JERRY	£.149.000
PRINCE OF PERSIA	£.149.000
TINY TOONS	£.149.000
ROAD RUNNER	£.149.000
SUPER U.N.SQUADRON	£.149.000
SUPER W.W.F. SUPESTAR	£.149.000
SIMPSON	£.149.000
SUPER LEMMINGS	£.149.000
TURTLES IV	£.149.000
ALADDIN	£.169.000
ADDAMS 2	£.169.000
JURASSIC PARK	£.169.000
MICKEY MOUSE	£.169.000
FATAL FURY	£.169.000
SUPER STREET FIGHTER II	£.169.000
SUPERSCOPE 6 (6 GIOCHI)	£.169.000
MORTAL COMBAT	£.169.000
DOUBLE DRAGON 3	£.135.000
F.ZERO	£.109.000
FINAL FIGHT	£.99.000

E TANTI ALTRI TITOLI........

AMIGA CD 32

£. 685.000

Titolo	Prezzo
Iames pond 2	£.69.900
Zool	£.69.900
Pinball fantasies	£.69.900
Sleepwalker	£.69.900
D'generation	£.69.900
Sensible Soccer 93	£.69.900
F17 Challenge	£.89.900
Protostar	£.89.900
Tornado	£.109.900
Oscar(trolls 2)	£.69.900
Winter Super Sports	£.69.900
Humans 1 e 2	£.89.900
Star Treck 2	£.89.900
Sherlock Holmes	£.89.900
Jurassic Park	£.69.900
T.F.X.	£.109.900
Leisure Suit Larry VI	£.119.900
The Lawnmower Man	£.109.900
Wolfpack	£.109.900
Trolls	£.69.900
Surf Ninjas	£.69.900
Morph	£.69.900
Deep Call	£.69.900
Gulp	£.69.900
Genesis	£.69.900
Utopia 2	£.69.900
Defender Crown II	£.69.900
K240	£.69.900
Composer Quest	£.69.900
Litil Divil	£.69.900
Chaos Engine	£.69.900
Bubble & Squeack	£.69.900
Uridium II	£.79.900
Liberation	£.79.900
American Fotball	£.69.900
Lotus turbo Trilogy	£.69.900

ORARIO NEGOZIO 9,30/12,30 15,00/19,00 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

88

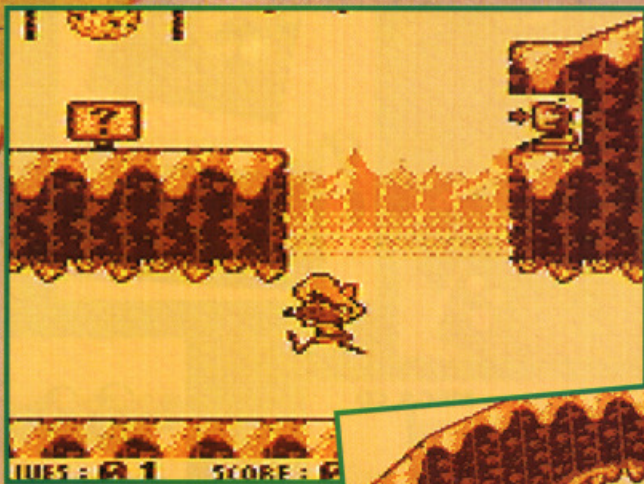
GIOCATORI	1
LIVELLI	4 sezioni x 6 livelli
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

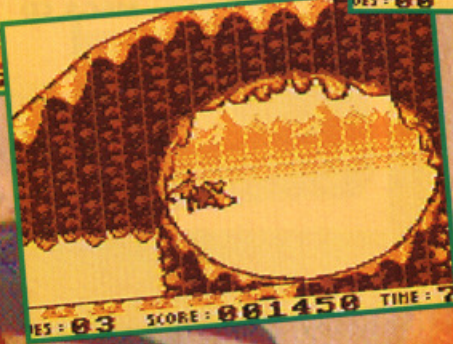
Oh, che bel topolino! Vieni qui carino, vie... Ma dov'è sparito?

Speedy Gonzales

Oplà! Agile, eh?

Sonic!

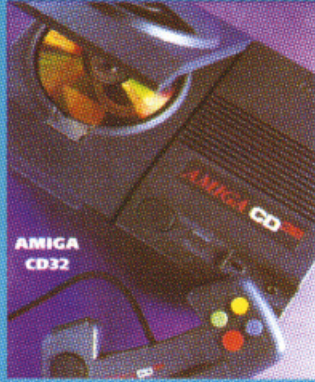
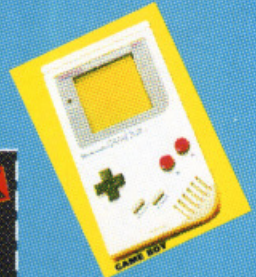
Che ci fa lì un pinguino?

Speedy Gonzales è un topo (s'era capito dal cappello NdAlex). Cos'ha di particolare, oltre al fatto di parlare (rigorosamente messicano) e di essere il protagonista di una serie di cartoni animati? E' veloce!

E' un piccolo missile bianco beige e marrone che lotta per i diritti dei topi nel suo paese (almeno per quanto riguarda il cartone animato). In questo gioco lo dovrete aiutare a liberare i suoi piccoli compaesani topeschi che sono stati fatti rapire dal Re dei ratti (perché poi? Sono quasi cugini) e fatti trasportare attraverso mezzo mondo fino al suo terribile maniero all'Isola di Formaggio. Prima dovrete attraversare una landa ghiacciata, la città natia, la foresta di Sherrywood (ma non vi ricorda qualcosa?), un deserto (dall'aspetto egiziano), una campagna e, alla fine, l'Isola di Formaggio, che dovrete attraversare tutta prima di arrivare al castello del rattone Reale.

Il gioco è un platform abbastanza carino, densamente popolato da mostri di vario genere che vanno dai banditi messicani ai pesci, dalle api alle piante carnivore, dalle mummie agli eschimesi. La grafica è abbastanza curata (in effetti Speedy non è poi troppo facile da riprodurre: è così minuscolo) e il sonoro OK. La longevità sembra assicurata da un buon numero di livelli (sei), ognuno dei quali diviso in quattro zone terminanti con il solito boss. Inoltre le password permettono al solito di ricominciare la partita dove si è lasciata. La giocabilità è piuttosto buona, con Speedy che, veloce com'è e con quello che deve fare, ricorda un altro campione di velocità: Sonic. Certo il topino non è così veloce, ma lo schema di gioco è lo stesso e potrebbe funzionare come passabile sostituto per tutti quelli che sono invidiosi dell'amico che ha una console Sega. Per gli altri un buon platform, a cui vale la pena di dare un'occhiata (ma in fretta, mi raccomando).

Ulli

I programmatori meritano un fantastico zero in geografia...

E' un uccello? E' un aereo? No, è Superman! Nemmeno?

GAME BOY	
GRAFICA + ben fatta - forse Speedy è un po' piccolo	86
SONORO + carino	80
GIOCABILITA' + veloce + non troppo	91
LONGEVITA' + quattro zone per sei livelli	90
SUNSOFT	88

VIDEOFOLLIA MAGAZINE

37138 VERONA - Corso Milano, 193 TEL. 045-810.12.13 FAX 045-810.12.17

SPECIAL CHRISTMAS EDITION

SONO CATTIVISSIMI, SONO CRUDELISSIMI E SI COMBATTONO SENZA ESCLUSIONE DI COLPI

INCREDIBILE MA VERO !

SONO TORNATI I DINOSAURI !

STRIP FIGHTER

STRIPTOSAURI

Alla faccia dell'estinzione !!! E' proprio il caso di dirlo... gli **Striptosauri** meglio noti con il nome di **"Strip Fighter"** si riaffacciano prepotentemente sulla terra inaugurando una nuova era quella del "CARTACEO". Come può essere avvenuto tutto ciò? Molte le teorie degli studiosi, da quella cosiddetta del **"Big Egg"** lo scoppio del grande uovo alla più fantasiosa, ma non meno credibile, dell'ultima goccia di **"Ambra Solare"**. Scoprirete la verità leggendo il N° zero di Strip Fighter.

Nella foto (Mammuth Newton) una fase decisiva del combattimento.

CLAY FIGHTER

BAD MISTER FROSTY

Tremate, ma non per il freddo, è arrivato il più cattivo pupazzo di neve della storia dei Videogames. Dalla Interplay ecco la rivoluzione del PICCHIADURO.

LE NOVITA' PER SUPER NES E SUPERFAMICOM

- Aladdin
- Clay Fighter
- Sensible Soccer
- Sunset Riders
- Battletoads Double Dragon
- Super Empire Strikes Back
- Actraiser 2
- Super Battletank 2
- Jurassic Park
- Robocop vs Terminator
- Winter Olimpics
- Super Battletank 2
- Cliffhanger
- Legend

COMPILA E SPEDISCI IL TAGLIANDO IN BUSTA CHIUSA A:
VIDEOFOLLIA S.R.L.
Corso Milano, 193 - 37138 **VERONA**

NOME ....
COGNOME ....
ETA' ....
VIA .... **N°** ....
C.A.P. .... **CITTA'** ....
PROVINCIA ....
TELEFONO ....

COMPILA E SPEDISCI IL TAGLIANDO RICEVERAI GRATUITAMENTE IL PRIMO MITICO NUMERO DI STRIP FIGHTER

Le avventure dei terribili **Striptosauri** in esclusiva per voi nel Numero Zero di **Strip Fighter.** Dodici mastodontici lottatori si affrontano senza esclusione di colpi... sarà l'inizio di una nuova estinzione? Assolutamente no, perchè sulle pagine di Strip Fighter si muore solo dalle risate. **Buon divertimento.**

LEONARDO, MICHELANGELO, DONATELLO, RAPHAEL

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTER

Dalla **Konami** una sorprendente novità le **Tartarughe Ninja** in versione **Tournament Fighter** con la possibilità di selezionare oltre ai nostri 4 ben noti amici, altri 6 agguerritissimi lottatori. Tre i tipi di combattimento: Battle Mode, Versus e Story Mode il tutto in 10 differenti e coloratissime location.

LE NOVITA' PER GENESIS E MEGADRIVE

- Winter Olimpics
- Gauntlet 4
- John Madden '94
- Formula 1
- Tecmo Bowl
- EA Soccer
- Robocop vs Terminator
- Puggsy
- Aladdin
- Chuck Rock 2
- Sensible Soccer
- Last Action Hero

★ VIDEOFOLLIA ★ TEL. 045-810.12.13 ★ FAX 810.12.17 ★

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Che coraggio: un pipistrello che vola attraverso un cerchio infuocato!

Lo sapete qual è uno dei migliori complimenti che si possa fare a un videogame moderno? E' quello di dire che ha il buon sapore dei vecchi giochi per vecchi computer, giochi dall'interfaccia grafica e musicale vergognosamente semplici, ma che riuscivano a farci stare ore ed ore attaccati al monitor...

Aero the Acro-Bat (notare il simpatico gioco di parole) è indubbiamente uno di questi. Sarà il feeling generale del gioco, sarà lo scopo semplice di ogni schermo e la sua giocabilità immediata, sarà la musica tipicamente circense da quel gusto antico d'infanzia, saranno tutte queste cose messe assieme, ma Aero the Acro-Bat è veramente un centro da parte della Sunsoft.

Beh, non è certo merito da poco, quello di essere un centro per un videogame che è un platform, quando si tratta di una cartuccia per la console col numero più alto di platform in assoluto.

Ci avreste mai pensato che la più grande aspirazione dei pipistrelli è quella di fare le star del circo? Eh sì, per loro è davvero un pallino. Infatti svolazzano in maniera incerta, tipicamente artistica e acrobatica, e quando dormono lo fanno acrobaticamente a testa in giù, per fare spettacolo. La Sunsoft ha ben pensato di trasformare in realtà videoludica queste finora sconosciute velleità pipistrellesche, e così è nata questa cartuccia, il cui protagonista è proprio un pipistrello mascherato, un ibrido tra Fantomas e Paperinik, un furbastro animaletto dai riflessi pronti e il sorrisino furbesco.

Voi impersonate proprio lui, il mitico pipistrello Aero, grande star del circo che ha fatto tenere il fiato sospeso a milioni di spettatori coi suo rinomati e indimenticabili numeri acrobatici.

Il bello è che Aero ha anche deciso di sfruttare la sua dote naturale di equilibrista per diventare una specie di giustiziere mascherato, un rappresentante delle forze del bene, un eroe senza macchia e senza paura che, nelle notti buie, vendica implacabilmente i torti subiti dai deboli e fa pagare il giusto fio ai malvagi senza scrupoli.

La mattina, dunque, artista circense, e la notte eroico vigilante difensore della giustizia; ma quando riposerà quest'infaticabile stakanovista del bene? Beh, per gli eroi non c'è mai neanche un istante di vero riposo, e così Aero salta da una fune a una donzella in pericolo, da un trampolo a un inseguimento di ladruncoli, da un cerchio infuocato all'arresto di birbanti senza morale.

Di bello c'è che Aero trivella nemici e bonus

Aha, adesso piglio il clown alle spalle

Vecchio mio, che cannone che mi sono sparato!

Ma che acrobata è, se ha paura di cadere?

Liberata la bella pipistrella, vi aspetta la ricompensa

Ora Aero è approdato sugli schermi del gioiellino a sedici bit di mamma Nintendo per dar prova delle sue indiscutibili qualità di funambolo. Ecco quindi che, in ogni livello del gioco, Aero dovrà portare a termine uno specifico compito, come saltare su un certo numero di piattaforme stellate o passare dentro un certo numero di cerchi sparsi lungo lo stage, e così via.
Gli sfondi sono quelli caratteristici del circo e dei luna park, pieni di scale di corda, cannoni che spareranno il vostro personaggio ad altezze da capogiro, monocicli su funi sospese, piattaforme più o meno sicure, ostacoli e brutti ceffi di vario tipo.
Il nostro Aero ha a disposizione la sua capacità di autoturbinare e vari poteri (come quello di volare) che troverà sparsi per gli stage.
La giocabilità è immediata ed elevata, la longevità risulta anch'essa ad alti livelli; la grafica è pulita e colorata, e i commenti musicali incredibilmente azzeccati.

Insomma, tra i platform usciti ultimamente (ma anche nel panorama globale di tale tipo di giochi per il Nintendo sedici bit) Aero the Acro-Bat si piazza indubbiamente

Un'acrobatessa in gabbia? Non sia mai!

Ci sarà una moria di sogni infantili dopo che i bambini avranno giocato con questo acrobata. La vita del circo perderà tutto quel che d'incantato la circonda grazie alla noia che pervade il gioco.

Beh, forse sto un po' esagerando, ma di sicuro non mi trovo d'accordo con Piermarco. Sicuramente il gioco è curatissimo sotto molti aspetti. E' programmato con molta cura e la grafica è veramente dettagliatissima oltre che molto colorata. Il problema di base rimane il gioco in sé che si dimentica di far divertire chi si trova davanti allo schermo attaccato a un joypad.

A chi lanci le palline, tu?

Mi sta aspettando, ma io non salgo...

Cosa ci fa in giro un tizio col casco con le corna?

bene, per cui se fossi in voi, non dimenticherei di farci un consistente pensierino, tenendo principalmente conto che, una volta acquistato, Aero non potrà non conquistare la vostra simpatia e il vostro tempo libero per un bel po' di giornate a venire.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NES	
GRAFICA +pulita e colorata	92
SONORO +davvero adeguato	93
GIOCABILITA' +immediato e coinvolgente	92
LONGEVITA' +vasto e duraturo	92
SUNSOFT	92

Telefona per le
novità e i titoli non
in listino
3 DO e
Amiga CD 32
con le
ultime novità
MORGANA
Importazione
diretta
USA e
JAPAN
Neo Geo L. 649.000
Neo Geo+Gioco L. 699.000 - 3 Conut Bout L. 349.000 - Art of fighting L. 299.000
Art of fighting 2 L. 459.000 - Burning fight L. 199.000 - Crossed Sword L. 199.000
Cyber Lip L. 89.000 - Fatal Fury 2 L. 359.000 - Fatal Fury Special L. 459.000
Ghost Pilot L. 159.000 - League Bowling L. 109.000 - Samuray Sho Down L. 449.000
Sengoku L. 199.000 - Sengoku 2 L. 329.000 - Soccer Brawl L. 179.000 - Survivor Tel
Super Side Kick L. 339.000 - Top Hunter Tel - World Heroes 2 L. 349.000 - Mega CD2 Scart L. 499.000
Mega Cd Ita+2 Game L. 639.000 - After Burner III L. 119.000 - Batman Returns L. 109.000
Chuck Rock L. 109.000 - Dracula L. 119.000 - Ecco the Dolphin L. 109.000 - Final Fight L. 89.000 - Jaguar Jzza L. 119.000
Mag Dog L. 109.000 - Night Striker L. 119.000 - Night Trap L. 119.000 - Ninja Aleste L. 79.000 - Slipheed L. 129.000
Spiderman VS the King Pin L. 119.000 - Sonic L. 129.000 - Terminator L. 119.000 - Wolf Child L. 89.000 - Wonder Dog L. 69.000
Mega Drive 2 Scart/Pal L. 269.000 - Megadrive 2 Scart/Pal + Game L. 289.000 - New - Aero the Acrobat L. 99.000 - Awesome Possum L. 119.000
Dual Turbo Remote L. 119.000 - Dashin Desperados L. 109.000 - ESPN Fottoball L. 119.000 - Fantastic Dizzy L. 99.000 - Flinstone II L. 99.000 - Gavntlet 4 L. 109.000
Jim Power L. 109.000 - Last Action Hero L. 109.000 - Race Drivin L. 99.000 - Ren e Stimpy L. 109.000 - Robocop VS Terminator L. 129.000 - Rolling Thunder 3 L. 119.000
Shining Force 2 L. 129.000 - Sonic Spinball L. 109.000 - Turtles/Tour. Fig. L. 129.000 - Sonic 3 Tel - Zool L. 109.000 - I RICHIESTISSIMI: Addams Family - Alladin L. 119.000
Alien 3 L. 95.000 - Another World L. 95.000 - Bubsy L. 89.000 - Bull's VS Blazers L. 85.000 - Captain America L. 99.000 - Cool Spot L. 105.000 - Dinosaurus fur Hire L. 99.000
Ecco the Dolphin L. 95.000 - European Club Soccer L. 99.000 - Ex Ranza L. 89.000 - Fatal Fury L. 99.000 - Flashback L. 104.000 - F. 1 L. 109.000 - Global Gladiator L. 109.000
Golden Axe 3 L. 89.000 - Jungle Strike L. 114.000 - Jurassick Park L. 124.000 - Kick Off L. 109.000 - Hauting Starring Polter Guy L. 109.000 - Megalomania L. 109.000 - Micromachine L. 95.000
Mig 29 L. 119.000 - Mortal Kombat L. 124.000 - Robocop 3 L. 109.000 - Rocket Knight Adventure L. 109.000 - Senna GP. 2 L. 79.000 - Spiderman VS xMan L. 119.000 - Sonic 2 L. 69.000
Street of Rage 2 L. 99.000 - Street Fighter 2 CE L. 129.000 - Shinobi 3 L. 105.000 - Superman L. 109.000 - Tazmania L. 89.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Turtles Hyperstone L. 99.000
Zombie L. 109.000 - xMan L. 115.000 - OFFERTISSIME - Alien Storm L. 45.000 - Batman Returns L. 79.000 - Battle Toads L. 69.000 - Colums L. 49.000 - Chiky Chiky Boy L. 49.000
David Robinson Basket L. 49.000 - Desert Strike L. 69.000 - G. Loc L. 59.000 - Gods L. 69.000 - Kid Camaleon L. 39.000 - Kick Boxing L. 69.000 - James Bond 2 L. 39.000
Holyfield Boxing L. 39.000 - Majin Saga L. 59.000 - Mickey e Donald L. 69.000 - Road Rush L. 69.000 - Side Pocket L. 69.000 - Shinobi 2 L. 79.000 - Tazmania L. 69.000
Thunder Force IV L. 69.000 - Valis L. 39.000 - Super Nes + Joypad L. 249.000 - Super Nes + 2 Joypad + Mario L. 349.000 - Super Nes Italy + S.M.W. L. 309.000
New. Alladin L. 134.000 - Actraizer II L. 119.000 - Bram Stoker's Dracula L. 119.000 - Cliffanger L. 119.000 - Clayfighter L. 139.000 - Championship Pool L. 125.000
Dig e Spike Volleyball L. 129.000 - Daffy e Marvin the Martian L. 125.000 - Equinox L. 125.000 - Incredible Crash Dummies L. 125.000 - International Tennis Tour L. 119.000
Jim Power L. 125.000 - Lufia e Fortress of Doom L. 139.000 - Last Action Hero L. 119.000 - Lawnmower Man L. 124.000 - Mickey's ultimate challenge L. 129.000
Paladin Quest L. 124.000 - Robocop Terminator L. 125.000 - Super Empire Strikes Back L. 139.000 - Super Battle Ship L. 115.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000
TMNT/Tournament Fighters L. 129.000 - I RICHIESTISSIMI - Addams Family 2 L. 115.000 - Art of Fighting L. 179.000 - Alien's 3 L. 115.000 - Bubsy L. 115.000
Cuch Rock L. 99.000 - Cool Spot L. 119.000 - Dragon Ball 2 L. 129.000 - Fatal Fury L. 139.000 - Formation Soccer 2 L. 129.000 - Goof Traps L. 119.000
GP 1 Motomondiale L. 159.000 - Jimmy Connors L. 129.000 - Jurassic Park L. 135.000 - Kawasaki Challenge L. 139.000 - Kikikaikai L. 119.000
Magical Quest L. 129.000 - Mario Collection L. 139.000 - Mazinga Z L. 109.000 - Mortal Kombat L. 129.000 - Nigel Mansel L. 129.000
Pop Twin Bee L. 129.000 - Road Runner L. 109.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Street Fighter 2 Turbo L. 159.000
Super Mario Kart L. 109.000 - Super Star Wars L. 119.000 - Tazmania L. 115.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Utopia L. 119.000
Zelda 3 L. 109.000 - Zombie Ate Neighbors L. 89.000 - LE OFFERTISSIME - Baxk to the Future L. 89.000 - Blues Brothers L. 69.000
Batman Returns L. 79.000 - Contra Spirit L. 69.000 - Dead Dance L. 79.000 - Desert Strike L. 79.000
Final Fight 2 L. 69.000 - First Samurai L. 79.000 - Mazinger Z L. 99.000 Mario is Missing L. 79.000
NBA All Star Challenge L. 79.000 - Return of Double Dragon L. 69.000
VIA DALMAZIA, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277
Fax 0573/903955
Spedizioni
velocissime
con corriere
su richiesta
del cliente

81
MASTER SYSTEM

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

83
GAME GEAR

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

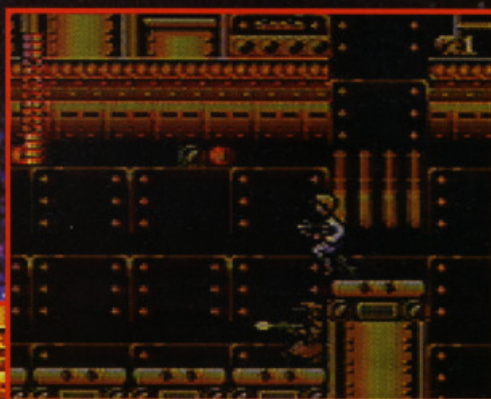
Oh, Poffarre! una nuova trasposizione della saga di Luca Camminacielo e del grande Asmatico, che gioia, qual sollazzo! Venghino Siorre e Siorri, che noi qui si va a incominciar.....

Per la corretta lettura delle parole che seguono piazzate il giornale, aperto su questa recensione, in mano a un amico, piazzate il suddetto amico su di una scala, ponetevi di fronte a lui e cominciate a leggere. Nota Bene: il sopracitato amico dovrà fischiettare la sigla del film mentre nel frattempo si starà inerpicando sugli scalini.
Tali accorgimenti riprodurranno al meglio l'effetto sfuggente delle frasi di prefazione al film, l'ideale per calarsi nell'atmosfera.

La principessa Leia riuscirà a sfuggire ai trooper imperiali?

E' un periodo di guerra civile, le forze ribelli colpendo da una base segreta sono riuscite a sottrarre delle informazioni di vitale importanza: i piani tecnici di costruzione di una nuova stazione da battaglia con il quale il malvagio Impero galattico potrebbe distruggere un intero pianeta....
A questo punto l'oramai beatificabile amico dovrebbe essere caracollato dall'ultimo gradino al pavimento, quindi continuerò a parlarvi di ciò che accade nel gioco senza bisogno di particolari effetti speciali.
Certo tutti sappiamo che i piani sono in possesso della principessa Leila (o Lela) la quale sta fuggendo, inseguita dallo Star Destroyer di sua Ansimanticità che avrebbe qualche cosina da dirle. E il resto è storia, che però a rigor di logica e a causa del fatto che piace troppo raccontarla in ogni occasione, mi sembra giusto sciorinare qua di seguito: lei mette il messaggio nel droide, e lo spara giù. Giù c'è il pianeta del babbachione, il quale non aspetta altro che gettarsi all'inseguimento del droide, e dopo averlo recuperato vuole salvare la principessa e la galassia (possibilmente in questo ordine), ma tutti sanno che non si può salvare una galassia, e tantomeno una principessa, senza un contrabbandiere, un maestro Jedi, un tappeto ambulante e un'astronave, e quindi bisognerà cercare anche questi figuri.
Oh, ora che il punto "Descrivere Brevemente la Storia e lo Scenario del Gioco" è stato adempiuto, andiamo a presentare le due versioni, quella per Master System e per Game Gear. Sostanzialmente il gioco è identico alla sua controparte, già recensita sul numero 18 di CM, a scorrimento oriz-

Aspetta che ti salto in testa (non fatelo, vi frego solo energia)

I Javas saranno piccoli ma non si può certo scherzare con loro

Ancora i piccoli rompiscatole...

Chi sarà il capo migliore?

MASTER SYSTEM	
GRAFICA -Non certo eccezionale	82
SONORO + Classico ma bello -Ma dopo un po'...	80
GIOCABILITA' -Difficilotto + Invoglia	79
LONGEVITA' + Molti livelli	80
US GOLD	81

STAR WARS

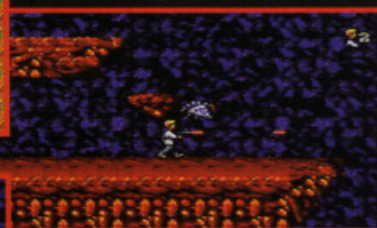
zontale nei suoi quadri con come protagonisti i personaggi, anche se spesso e volentieri (come quando scorrazzate con lo sprinter, o quando siete nel canalone della Morte Nera) l'andamento cambia decisamente. Sprite ben delineati, con una grafica che essenzialmente non si dileggia con grandissimi particolari a parte quelli caratteristici del film. Movimenti dotati di un'animazione più che sufficientemente articolata, con differenti ritmi di movimento. Fondali non eccezionali, ma realizzati discretamente, con l'animazione degli elementi (elevatori, porte, sassi rotolanti etc.) che però lasciano leggermente a desiderare, forse troppo meccanici.
Il sonoro....boff, nulla di nuovo, e tantomeno nulla di particolarmente eclatante, una discreta musica per accompagnare il gioco, effetti sonori nella norma, con qualche cosa di buono ora qui e ora là (mi piacciono i colpi dei blaster imperiali, li adoro!).
Una nota interessante: la versione Game Gear è completa di alcuni scenari e quadri inediti per quella Master System, a partire proprio dal primo quadro, con le peripezie di sua Trecciosità, colei la cui acconciatura sfida la gravità, Leila chiaramente, che deve aggirarsi per la sua nave, evitando gli occasionali assaltatori imperiali, alla ricerca del buon C1 (R2 per gli anglofoni), affinché possa depositare nelle sue elettroniche profondità il messaggio destinato a Obi-Wan, e quindi farlo arrivare al comando dell'Alleanza.
Ma anche il biondo coltivatore di vapore ha qualche cosa che non c'è nella versione Master System: non se ne va in giro per il deserto in Sorinte, bensì a piedi. Più scomodo forse, ma in questo modo raggiunge le locazioni dei vari quadri molto prima.
La versione Game Gear risulta quindi, a mio avviso, superiore e per il disegno di ogni singolo elemento, decisamente migliore, e per il risultato complessivo.
Il gioco è comunque estremamente divertente, se non altro per il tema (se non si fosse ancora capito, Guerre Stellari mi piace un pochino, ma giusto solo un pochino). E poi l'Impero è l'Impero, si sa, nessuno disegna le astronavi come loro, e la visione delle corazze bianche delle Truppe Imperiali nella maestosità del loro incedere è qualche cosa di sublime, paragonabile solo al dolce ansimare di Sua Grande e Cattiva Oscurità.
Siete dei patiti del genere? Deve essere vostro.
Non lo siete? Abbiamo comunque di fronte un buon gioco.

Christian "Lunga Vita all'Impero" Antonini

Di che missione sta parlando C1-P8?

IT'S NOT MY FAULT SIR. PLEASE DON'T DEACTIVATE ME. I TOLD R2-D2 NOT TO GO BUT HE'S FAULTY. MALFUNCTIONING. HE KEPT BABBLING ON ABOUT HIS MISSION.

Attenzione a non investire il coso, che altrimenti non riescono a farmi l'imboscata

Forse era meglio scansarsi

Diventa sempre più nauseante la fauna di questi posti

Eh, ma che schifo di cose ci sono in queste caverne!

GAME GEAR	
GRAFICA +Superiore -Ma non eccezionale	86
SONORO +siamo lì...	80
GIOCABILITA' +Divertente - Difficilotto	83
LONGEVITA' + molti livelli	80
US GOLD	83

CONSOLLES department®

AUGURIAMO AI DEVEOGAMES-DIPENDENTI TANTI AUGURI PER LE PROSSIME FESTE

VIA LORENTEGGIO, 22 MI (SOTTO I PORTICI) Tel.02/4223771

Fax 02/48300072 VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

TELEFONA SUBITO PER AVERE LE ULTIME DISPONIBILITA' E TUTTE LE NOVITA'

MEGA DRIVE:

Titolo	Prezzo
AGASSI TENNIS	L. 98.000
ALADDIN	L. TEL.
AMAZING TENNIS	L. 119.000
AQUATIC GAMES **	L. 69.000
ASTERIX	L. TEL.
BATTLETOADS D/D	L. TEL.
B.O.B.	L. 98.000
BULLS VS. BLAZERS	L. 118.000
BUBSY	L. TEL.
CHUCK ROCK II	L. 118.000
CLUE **	L. 89.000
COOL SPOT	L. 109.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 108.000
ECCO DOLPHIN **	L. 88.000
EX-MUTANT **	L. 59.000
FATAL FURY **	L. 109.000
F-1 WCR	L. 118.000
F-15 STRIKE EAGLE II	L. TEL.
FLASHBACK	L. TEL.
HUMANS **	L. 79.000
JUNGLE STRIKE	L. TEL.
JURASSIC PARK	L. TEL.
LA SIRENETTA	L. 89.000
MAMMA HO PERS.. **	L. 79.000
MAZIN SAGAM.FIGH.	L. 109.000
MICRO MACHINES	L. TEL.
MIG-29 FIGHTER	L. 118.000
MORTAL KOMBAT	L. 128.000
NBA ALL STAR CH..	L. 94.000
PELE CALCIO	L. TEL.
RBI IV 93	L. 99.000
RISKI WOODS **	L. 99.000
ROCKET KNIG. ADV.	L. 109.000
SIMPSON B. NIGHTS	L. 98.000
SPIDERMAN/X MAN	L. 109.000
STREET FIGHTER II	TEL.
STREET OF RAGE II	L. TEL.
SUMMER CHALL.	L. 99.000
SUPERMAN	L. 98.000
S.MONACO GP **	L. 69.900
TAZ MANIA	L. TEL.
TMNT TOUR. FIGHT.	L. TEL.
WIMBLEDON TENNIS	L. 109.000
WORLD OF ILLUS.	L. TEL.
WWF ROYAL RUMB.	L. 119.000

SNES USA:

Titolo	Prezzo
ALADDIN	L. TEL.
ALIEN III	L. 118.000
AMAZING TENNIS	L. 118.000
ART OF FIGHTING	L. TEL.
BATMAN RETURN**	L. 118.000
BATTLETOADS D/D	L. TEL.
BUBSY **	L. 118.000
BULLS VS.BLAZ. **	L. 98.000
CALIF. GAMES II **	L. 108.000
CHUCK ROCK **	L. 99.000
COOL SPOT	L. TEL.
DRAGON'S LAIR **	L. 98.000
FINAL FIGHT II	L. TEL.
GOOF TROOP	L. TEL.
GP-1	L. TEL.
INT. TENNIS TOUR	L. 128.000
JAMES BOND JR. **	L. 98.000
JURASSIC PARK	L. TEL.
MECAROBOT GOLF	L. 118.000
MICKEY'S MAG. Q.	L. TEL.
MORTAL KOMBAT	L. TEL.
NBA ALL STAR CH.**	L. 118.000
PIT FIGHTER **	L. 89.000
PELE CALCIO	L. 138.000
POWER MOVES	L. 118.000
ROCKETEER **	L. 66.000
ROCK&ROLL RACE	L. TEL.
SHANGAI II **	L. 89.000
SIM EARTH	L. 118.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 126.000
S. MARIO ALL STAR	L. TEL.
S. R-TYPE	L. 49.900
SUPER STAR WARS	L. TEL.
SUPER STR. EAGLE	L. 128.000
STAR FOX/WING	L. 128.000
STREET COMBAT **	L. 108.000
STREET FIGHTER II	L. 145.000
S. FIGHTER II TURBO	L. TEL.
TAZ MANIA	L. 126.000
TOYS **	L. 89.000
WAYNE'S WORLD**	L. 98.000
ZELDA III **	L. 98.000

** TITOLI IN OFFERTA

S. NINTENDO GIG:

(DISPONIB. VASTA GAMMA DI GIOCHI GIG PER SUPER NINTEN. ITALIANO TRA CUI:)

Titolo	Prezzo
ALADDIN GIG	L. TEL.
ALIEN III GIG	L. 146.000
GOOF TROOP GIG	L. TEL.
KRUSTIES S.FUN **	L. 128.000
LEMMING GIG	L. TEL.
MICKEY'S MAG.GIG	L. TEL.
NIGEL MANSEL GIG	L. 134.000
ROAD RUNNER GIG	L. TEL.
STARWING GIG	L. 130.200
STREET FIGHTER II**	L. 155.000
S. FIGHTER II TURBO	L. TEL.
SUPER MARIO KART	L. 108.900
SUPER TENNIS GIG	L. 99.000
WWF WRESTLINGM.	L. 146.000

Consolles & Accessories:

Articolo	Prezzo
MEGADR. scart **	L. 239.000
MEGADR.II Pal + Sonic	L. 299.000
M.D. + Street Of RageII	L. TEL.
G. GEAR+SONIC II	L. 279.000
SNES+SMW Scart USA	L. 359.000
SNES SCART COMPL.	L. 280.000
SNINT.GIGPAL+SMW	L. 359.000
Convert. JAPAN/M.D.	L. 13.000
Convert.Univers. SNES	L. 38.000
Convert. SNES/SNIN.	L. 29.000
Master Gear Converter	L. 39.000
Lente+Luce Game Boy	L. 22.000
Lente Game Gear	L. 19.000
PRO IV pad 6 tasti MD	L. 29.000
JB KING Joyst. SNES	L. TEL.
Infrared Pad M.D.	L. 69.900
ProlungaPadSnes210cm	L. 19.000
Cavo Scart SNES	L. 29.000
Cavo Scart GIG SNIN	L. 33.000
CONV.GEN-JAP/MD (Per usare i titoli Genesis/Japan)	L. 39.000
SUPER 4 pad 6 t. SNES	L. 35.000
ARCADE Power S. MD	L. 99.000
POWER PAK Nuby GB	L. 45.000
HANDY BOY G.BOY	L. 68.000

GAME BOY GIG +CUFFIE+CAVO+PILE + TETRIS L. 145.000

GAME BOY GIG BASIC SET+ PILE L. 97.000

MEGA DRIVE II PAL +SONIC II o ALADDIN +CAVO RF+ALIM.+2PAD L. 297.500

JOYSTICK PRO-2 CON TURBO E SLOW PER MEGA-DRIVE SOLO L. 19.900

S. NINTENDO GIG +S.MARIO ALL STAR +CAVORF+ALIM.+PAD L. 345.000

S. NINTENDO GIG +STREET FIGHTER II +CAVORF+ALIM.+PAD L. 349.000

FINALMENTE IN ITALIA !!! L'UNICOAUTORIZZATO 52 GIOCHI IN 1 PER MEGA DRIVE

3 D O - 32 BIT DISPONIBILE ORA !!!!

Prezzi IVA compresa.Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.I Prezzi possono subire variazioni.

SIAMO APERTI 7 GIORNI SU 7 ORARIO CONTINUATO

UN REGALO DI NATALE PER TE !! ACQUISTA DUE CASSETTE* LA SPEDIZIONE E' GRATIS !!!

* SONO ESCLUSE LE CASSETTE IN OFFERTA (**)

PUOI PAGARE ANCHE CON LA TUA CARTA VISA o MASTERCARD

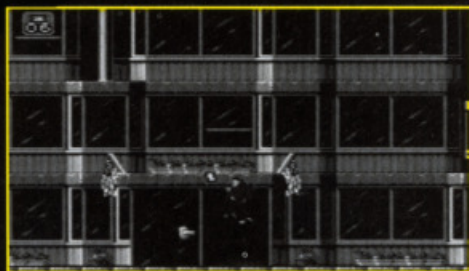
SERVIZIO PERMUTA* CASSETTE USATE E NOLEGGIO VIDEOGAMES* PASSA IN NEGOZIO

* Prevvio Rilascio Autor.Questura/Comune al Ns. P.Vendita

Nomi e Marchi registrati sono di proprietà dei loro legittimi proprietari.

OCCHIO!!!! CON IL NOSTRO SERVIZIO "EXPRESS DELIVERY" A CASA TUA IN TUTTA ITALIA CON U.P.S. ENTRO 24/48 ORE !!!!

CHIAMACI PER MAGGIORI INFORMAZIONI

LAST ACTION HERO

Cosa intendono dire con "L'Ultimo Eroe d'Azione" (o "Ultimo Grande Eroe", dalla traduzione ufficiale)? Che forse hanno intenzione di smetterla di propinarci film dallo spessore pari a quello di un picchiaduro?

In realtà il film non era male, ma il titolo si presta troppo bene a simili battute per poter essere ignorato.
La storia è quella di un bambino, o forse quella di un eroe della fiction televisiva, dipende dai punti di vista. Sta di fatto che questi due individui, uno patito di cinema ad alto contenuto di azione, l'altro protagonista dei suddetti film, si incontrano. Improvvisamente la realtà e la finzione si toccano, compenetrandosi a vicenda e dando vita a un incredibile numero di guai. Quale sia esattamente la finzione e quale la realtà è quasi difficile dirlo, e ciascuno dei due è convinto di vivere nel mondo reale: in fondo questo è anche il significato del film (per eventuali lezioni di filosofia e cinefilosofia rimandiamo ad altra sede).
L'unica cosa che al momento ci importa, in quanto unico aspetto che è stato in definitiva trasposto nel videogioco, è il momentaneo contatto tra queste due realtà. In questo modo il giovane ragazzo si trova in un mondo di finzione e spettacolo, con grandissimi criminali e scene al di fuori della realtà, mentre per il nerboruto eroe la cosa difficile è riuscire a capire e accettare la propria condizione di personaggio "finto", manipolato da altri che scelgono le sue azioni e le sue parole.
Le due versioni in preparazione, quella per Super Nintendo e quella per Master System, differiscono notevolmente tra loro. L'unico vero punto in comune è la forte componente di beat 'em up, leggermente attenuata nella conversione Sega dalla presenza di elementi adventure. Sul 16 bit della Nintendo, la grafica è probabilmente uno dei punti focali, e si esprime attraverso buoni fondali e grossi sprite ben definiti (anche se poco somiglianti: il protagonista non ha niente a che vedere con Schwarzenegger). Un altro elemento portante sembra sicuramente essere la velocità dei movimenti e l'animazione, decisamente degno di rispetto. La velocità, oltre ad arricchire l'elemento estetico, contribuisce ovviamente anche alla giocabilità. Lo scopo del gioco è quello di sgominare i boss di turno, i soliti mefitici, cattivissimi e super incavolati che hanno deciso di divenire i nuovi signori della città. Ovviamente il tutto avviene attraverso vari livelli, ciascuno con un proprio sfondo e una particolare ambientazione. Non sembrano esserci molte mosse a disposizione dei giocatori, ma aspettiamo la versione definitiva per darvi un giudizio.
Diversa, come abbiamo detto, la versione per l'8 bit di casa Sega. Questa volta gli sprite sono stati ridotti e anche in questo caso è difficile vedere tratti simili a quelli del nerboruto attore nello sprite principale, ma il motivo diviene anche più comprensibile. Il gioco in questo caso è stato ampliato con alcuni elementi adventure (oggetti da recuperare, fuochi da spegnere e via dicendo) e un pizzico di platform, ma resta comunque forte l'elemento beat 'em up. A livello di giocabilità potrebbe forse essere migliore del cugino "maggiore", ma preferiamo aspettare per dare un parere definitivo.

Andrea Fattori

Tutti i Giochi GAMEBOY da 39.000 a 69.000

Tutti i Giochi GAMEGEAR da 39.000 a 99.000

GIOCHI PER SUPER NINTENDO

Gioco	Prezzo	Gioco	Prezzo
7TH Saga	119.000	Mortal Combat	138.000
Addams Family II	117.000	NBA All Star Challenge	129.000
Amazing Tennis	109.000	On The Ball	119.000
American Gladiators	117.000	Out Of This World	119.000
Aquatic Games	99.000	Paperboy II	89.000
Axelay	119.000	Prince Of Persia	129.000
Battle Toad	119.000	Push Over	119.000
Best Of The Best	88.000	R.P.M. Racing	99.000
Blues Brothers	119.000	Rampart	99.000
Bomberman	109.000	Robocop III	109.000
Bubsy	127.000	Rocketeer	69.000
Captain America	119.000	Rock'n Roll Racing	129.000
Captain Novolin	119.000	Sonic Blastman	129.000
Cool Spot	119.000	Spiderman X-Man	129.000
Cool World	89.000	Star Fox	129.000
Cybernator	115.000	Street Combat	129.000
Dracula	119.000	Street Fighter II	109.000
Dragon's Lair	99.000	Street Fighter II Turbo	149.000
Drakkhen	79.000	Strike Gunner	79.000
Duffy Duck	119.000	Sunset Riders	129.000
Fatal Fury	129.000	Super Strike Eagle	119.000
Final Fantasy Quest	79.000	Super tennis	109.000
Goof Troop	129.000	Taz Mania	119.000
GP 1	119.000	Tiny Toon	119.000
Gradius III	79.000	Tom & Jerry	99.000
Gun Force	89.000	Top Gear II	119.000
Hook	109.000	Toys	109.000
Jimmy Connors Tennis	115.000	Wolf Child	99.000
Joe & Mac	99.000	Wing Commander II	129.000
Mech Warrior	119.000	Zombies Ate My	129.000

MEGADRIVE	
Game Adapter	12.000
MegaKey	30.000
MegaKey II	22.000
Joypad 6 tasti MD	30.000
Joypad 6 tasti Sega Original	49.000
Joypad Infrared	56.000
Alimentatore 220v MD/GG	12.000
Alimentatore 220v MD2	12.000
Arcade Power Stick	96.000
Capcom Power Stick Fighter	149.000
Cavo Scart MD	12.000
Cavo Scart MD2	15.000
Joystick Pro-1	39.000
Prof. Fighter Stick MD/SNES	69.000

GAMEGEAR	
Master Gear x M.System Cart.	25.000
Big Window 2	42.000
Wide Master	15.000
TV-Tuner Pal-B	190.000
Alimentatore X auto	15.000

SUPER NINTENDO	
Cavo Scart	15.000
Adattatore Universale New	35.000
Capcom Power Stick Fighter	149.000
Joypad Infrared	69.000
Alimentatore 220v SNES	12.000
Pal Booster	49.000
Super Multitap	59.000
Game Genie	109.000
Super Scope	72.000

GAMEBOY	
Light Master	10.000
Battery Pack	69.000
Plastic Screen	5.000
Alimentatore 220v GB	12.000
Handy Boy	55.000
Borsa per Gameboy	35.000

Telefonateci e richiedeteci il Listino con tutti i prodotti da noi trattati. Decine di offerte a prezzi incredibili !

HEI, RAGAZZI, DATE UNO SGUARDO ALL'ALBERO !

OPERAZIONE "CLIENTI CONTENTI"
<<Scegli tu quanti giochi vuoi assieme al tuo Gameboy, Gamegear, Megadrive>>

Telefonateci per conoscere i titoli e le offerte speciali !

SEGA MEGADRIVE 2 + S.FIGHTER 2 C.E. a L. 395.000

SEGA MEGADRIVE 2 SUPER ENTERTAINMENT PACK (4 giochi inclusi) da L. 349.000

SEGA GAMEGEAR + SONIC a L. 239.000

SEGA GAMEGEAR + ... GIOCHI a sole L. 330.000

NINTENDO GAMEBOY a L. 97.000

DECINE DI TITOLI IN OFFERTA SPECIALE da L. 39.000

NINTENDO GAMEBOY + ... GIOCHI !!! a L. 269.000

GIOCHI PER SEGA MEGADRIVE

Gioco	Prezzo	Gioco	Prezzo
007 James Bond	69.000	Holyfield Boxing	69.000
92 World Cup Soccer	59.000	Jordan Vs Bird	69.000
Advanced BusterHawk	49.000	Jungle Strike	105.000
Aladin	129.000	Jurassic Park	109.000
Aleste	49.000	Kick Boxing	55.000
Alien Storm	49.000	Krusty Super Fun House	69.000
Alisia Dragon	69.000	LandStalker	99.000
Amazing Tennis	92.000	Mazin Saga	79.000
American Gladiators	79.000	Mario Lemieux Hockey	59.000
Andre Agassi Tennis	92.000	Mc Donald TreasureLand	95.000
Ariel Little Mermaid	69.000	Mickey & Donald	59.000
Batman Returns	79.000	Mortal Combat	109.000
Batman Revenge of Joker	92.000	NBA All Star Challenge	89.000
Battle Squadron	49.000	Ninja Turtles	79.000
Battle Toad	42.000	Outrun 2019	69.000
Bio Hazard Battle	69.000	Paper Boy 2	89.000
B.O.B.	95.000	Power Athlete	79.000
Cadash	69.000	Power Challenge J.Nicklau	79.000
Captain Planet	69.000	QuackShot (Donal Duck)	49.000
Captain America	69.000	Risky Woods	89.000
Chase HQ II	52.000	Rocket Knight Adventure	89.000
Chiki Chiki Boys	35.000	Shinobi 3	105.000
Cyborg Justice	66.000	Snow Bros	119.000
Cool Spot 7up	89.000	Sonic 2	69.000
Davis Cup Tennis	102.000	Splatter House 3	109.000
Death Duel	79.000	Street Fighter 2 C.E. Plus	129.000
Devil Crash	49.000	Streets Of Rage 2	79.000
Dinosaurs	95.000	Super Monaco GP 2	79.000
Dyna Brothers 2	139.000	Sunset Riders	69.000
Double Dragon 3	79.000	Super Hang-On	59.000
Ecco The Dolphin	79.000	Super High Impact	69.000
Ex-Ranza	89.000	Super Shinobi 2	89.000
Fatal Fury	89.000	Tecno Super Bowl	115.000
F1 Hero	69.000	Tetris	49.000
Flashback	104.000	Tiny Toons	69.000
Flintstones	89.000	T.M.N.T. Tournament Fight.	149.000
Gauntlet IV	105.000	Trouble Shooter 2	139.000
G-Loc	79.000	Turrican	59.000
Global Gladiators	69.000	Ultimate Soccer	99.000
Gods	75.000	Winbledon Tennis	89.000
Golden Axe 2	72.000	World Trophy Soccer	62.000
Golden Axe 3	79.000	X-Man Spiderman	99.000
Gunstar Heroes	99.000	Zombies Ate My Neighbars	102.000

Vendita per Corrispondenza :
Tel. (0586) 677554 - 677557 - 677556 Fax 677553

Punti Vendita al Pubblico :

LIVORNO
via S.Pertini n.21
La California - Bibbona

MILANO
viale Lucania n.15

MILANO
via Palestrina n.1

SARZANA
via Gori n.2

Prezzi IVA COMPRESA - Garanzia 12mesi - Spedizioni in tutta Italia - Richiedeteci il Listino Completo dei prodotti

PREVIEW

ZOMBIES

MEGA DRIVE

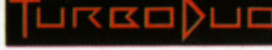
Una notte buia e tempestosa, occhiali 3D, scarpe da tennis e il fido Uzi caricato ad acqua santa, cosa si può volere di più? Orde e orde senza numero di Zombie, no? Che domande.

Ma visto che solo Zombie era banale, e forse dopo un pochetto anche noioso, i simpaticoni non sono arrivati da soli, ma hanno portato con loro alcuni amici e compagi di gioco preferiti come tagliaboschi assassini, mummie, lupi mannari, alieni incavolosi, piante malate e bambinastri infernali di due ben distinte specie, piccoli e muniti di scuri, o dotati di ciuccio, ma alti quaranta piedi. Ahhhh... L'ideale per passare un po' di tempo in tranquillità, ma no, il vicinato al completo ha pensato di uscire a farsi far fuori da questa accozzaglia di malintenzionati, mettendo noi poveri samaritani nelle pesti, dovendo andar a salvarli prima che facciano una brutta fine per tutti e 55 i livelli del gioco.

Zombies per Mega Drive, decisamente ottimo, risulta molto interessante sotto parecchi punti di vista. Si tratta della trasposizione sulla console di casa Sega di quel successo programmato dai simpaticoni della Lucasarts, originariamente conosciuto sotto il nome di Monsters e infine distribuito come Zombies ate my Neighbors. La storia vi vede nei panni di un bambinetto (o una bambinetta) alle prese con un'invasione degli esseri più disparati, ma con una cosa in comune: sono stati protagonisti di un qualche film dell'orrore di serie B (o C o D...). Probabilmente si sono un po' offesi dalla pubblicità loro fatta sul nostro pianeta sono arrivati in massa per vendicarsi e solo voi, nei panni di un moccioso (o una mocciosa), sarete in grado di fermarli! Per far questo avrete a disposizione una serie incredibilmente eterogenea di oggetti: si va dal pomodoro alla pistola ad acqua (santa?), dalle mazze ferrate alle lattine, dagli estintori ai bazooka ai piatti ai clown gonfiabili, che servono... ehm... beh... volendo... (servono ad attirare gli avversari che si accaniranno sui bamboloni piuttosto che sui vostri polmoni).

Sebbene la grafica non risulti eccezionale al 100% è comunque convincente, il gioco è molto divertente e abbastanza demenziale come trovate da risultare abbastanza innovativo. Ulteriori giudizi però andranno in una prossima recensione. Fino ad allora attenderemo con ansia il momento in cui potremo vedere tutti i mostroni e i vari protagonisti dei vari film horror popolare il nostro Mega Drive, riuniti per turbare i sogni di tranquillità di un vicinato totalmente idiota, sotto l'egida di Zombie.

Christian Antonini

Via Veturia 68
00181 Roma
ASTROCOMPUTER
HARDWARE & SOFTWARE
Vendita all'ingrosso per negozianti
Vendita per corrispondenza in tutta Italia
78.34.82.25/6/7 - 78.68.25 - 78.61.74
TELEFONATECI!
(5 linee a ricerca automatica)
Vendita al dettaglio in sede
Distribuzione capillare in tutta Italia
PREZZO • QUALITÀ • CONVENIENZA
IMPORTAZIONE DI GIOCHI, ACCESSORI, CONSOLE DELLE MIGLIORI MARCHE
MEGA DRIVE
MEGA CD
SUPER FAMICOM
NEO GEO
PC Engine
TURBO GRAFX
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
SEGA CD
SEGA GENESIS
TURBODUO
GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM
U.S.A. - JAPAN - EUROPA - HONG KONG
DISPONIBILI ULTIME NOVITÀ HARDWARE/SOFTWARE PER PC COMPATIBILI E AMIGA.
ASSISTENZA QUALIFICATA - GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA
CONSEGNA IN 72 ORE IN TUTTA ITALIA DELLA MERCE GIACENTE IN MAGAZZINO - CONSEGNA IN 7 GIORNI SU PRENOTAZIONE
SI RICERCANO AGENTI E DISTRIBUTORI PER ZONE LIBERE
Buone Feste
PROPOSTE GRAFICHE (06) 783.444.17
I MARCHI SOPRA ILLUSTRATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

SENSIBLE SOCCER

PREVIEW

MD/MS/GG/SNES

Gira la palla, gira la palla...

Scusatemi il convenzionalissimo e prevedibile cappello, ma sono solo al secondo gioco di calcio della "stagione" e sto già esaurendo le idee. Del resto cosa c'è da dire su un gioco come Sensible Soccer? Un vero mito per tutti gli amanti di simulazioni calcistiche su computer, l'unico vero antagonista dei Kick Off (Goal!) di Dino Dini. Il fatto che sia uscito da un po' di tempo su computer non influisce minimamente sulla validità del gioco, in compenso toglie ogni dubbio sull'eventualità di un'operazione puramente commerciale in vista dei prossimi campionati del mondo.
Fa parte della categoria con visuale dall'alto (si distingue tra l'altro per gli omini particolarmente piccoli) e riprende tutte quelle caratteristiche che hanno fatto la fortuna di questo tipo di simulazione calcistica da Kick Off in poi, in particolare il sistema di controllo. Il pallone non è incollato al piede del giocatore, inoltre l'after touch (che permette, orientando il joypad mentre si preme il pulsante per il tiro, tiri ad effetto) consente un controllo che all'inizio può sembrare un po' difficile, ma con il tempo permette di raggiungere livelli di abilità davvero notevoli.
Il gioco dispone inoltre di una valanga di opzioni complementari che vanno ben oltre l'uno o due giocatori (si possono, per esempio, organizzare tornei fino a 64 giocatori), il torneo piuttosto che l'amichevole piuttosto che il campionato mondiale, europeo, italiano, interregionale, del panettiere sotto casa. Ci sono una quantità di squadre, tutte naturalmente editabili, reali o di fantasia (alcune delle quali, se conoscete un po' d'inglese, davvero divertenti), l'apposita schermata per decidere, a grandi linee, la disposizione in campo e gli schemi di gioco e la possibilità di salvare la "situazione". Per quanto riguarda la partita vera e propria sono incluse condizioni meteorologiche, falli e rispettivi cartellini gialli e rossi, intervento dalla panchina anche durante la partita per sostituire un giocatore o modificare la tattica di gioco e tanto altre finezze.

La conversione del gioco sembra davvero ben fatta per tutte le versioni, in particolare per SNES e Megadrive le conversioni sono praticamente identiche all'originale su computer; non che fosse molto difficile, visto che, almeno dal punto di vista grafico, è ben fatto, ma decisamente non molto elaborato e difficile da convertire.
Il grosso lavoro è stato fatto anche sulla giocabilità, che sembra essere rimasta praticamente immutata (almeno sulle versioni SNES e MD, abbiamo potuto dare solo una veloce occhiata alle versioni MS e GG e quella NES è per ora latitante), ma non possiamo che rimandarvi per una conferma alla prossima recensione. Tenetelo comunque d'occhio, si tratta probabilmente del gioco di calcio della stagione.

Stefano VF Giorgi

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Nelette di Gallio, 4 - 20052 MONZA (Mi)
NUOVO NUMERO di Tel. 039/2720285 - Fax 039/6956979

MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

CARTUCCE MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
Addams Family	TEL
Aladdin	TEL
Atomic Runner Chelnov	L. 69.000
Bare Knukle II st. ragell	L. 115.000
Batman Returns	L. 79.000
Bubsy	L. 119.000
Bull's vs Blazer	L. 119.000
Castlevania	TEL
Captain Planet	L. 69.000
Cyborg Justice	L. 89.000
Cool Spot	L. 119.000
Chase HQ (Super HQ)	L. 89.000
Dashin Desperados	L. 116.000
Davis Cup Tennis	L. 119.000
D. Robinson Basketball	L. 79.000
Doraemon	L. 89.000
Ea Fifa International Soccer	TEL
Ecco The Dolphin	L. 95.000
F-15 Stryke Eagle II	L. 119.000
Flash Back	L. 119.000
Gauntlet IV	TEL
General Chaos	TEL
Ghost' n' ghouls	L. 79.000
Golden Axe III	L. 99.000
Gunstar Heroes	L. 113.000
Hit The Ice	L. 99.000
Hockey 94	L. 119.000
Landstalker USA	L. 139.000
Last action Hero	TEL
Jungle Book	TEL
Jungle Strike	L. 119.000
Jurassic Park	L. 115.000
Kick Boxing	L. 99.000
King Of The Nonsters	L. 119.000
James Bond 007 The Duel	L. 79.000
X-Ranza	L. 99.000
Magin Saga	L. 99.000
Mc Donald Treasureland	L. 119.000
Mickey & Donald	L. 89.000
Micromachines	L. 109.000
Mutant League Footb.	TEL
Mortal Kombat	L. 119.000
Ninja Turtles	L. 115.000
Out Run 2019	L. 79.000
Phantasy Star IV	TEL
Robocop VS Terminator	TEL
Rocket Knight	L. 104.000
Shining Force	L. 119.000
Sonic Spinball	TEL
Teen Age Mut. Hero Turtles	TEL
Ultimate Soccer	L. 119.000
STREET FIGHTER II S.C.ED.	**TEL**
Super Monaco GP II	L. 74.000
Super Shinobl II	L. 99.000
Thundr Force IV	L. 129.000
Technoclash	L. 109.000
Toys	L. 119.000
Wonder Boy III	L. 99.000
Shining Force	L. 119.000
Sonic II	L. 79.000
Zombies	TEL

**Eccezionale adattatore per Mega Drive (Mega Key): permette di vedere i giochi Scart giapponesi ed americani.
L. 45.000 - L. 39.000 se lo acquisti con un gioco.**

GIOCHI MEGA CD

Titolo	Prezzo
Annette again	L. 119.000
Bari Arm	L. 129.000
Cyborg 009	L. 129.000
Denin Aleste	L. 99.000
Dune	TEL
Final Fight	L. 109.000
Jaguar Ixj 220	L. 99.000
Genghis Khan	TEL
Monkey Island	L. 119.000
Mega shwarz child	L. 99.000
Right Striker III	L. 129.000
Ninja Warrior	L. 99.000
Ranma 1/2	L. 129.000
Rise of the Dragon	L. 79.000
Silpheed	TEL
Sim Earth	L. 85.000
Sonic	TEL
Smiling Salesman	TEL
Spiderman vs Peng (USA)	L. 109.000
Switch	L. 99.000
Super League	L. 109.000
Terminator (USA)	L. 125.000
Vay	TEL
Thunder Hawk	L. 129.000
Wolf Child	L. 89.000
Wonder Dog	L. 79.000
Keyo Flying Squadron	L. 119.000

PC ENGINE

Titolo	Prezzo
Adventure Island	L. 75.000
Dodge Danpei	L. 115.000
Doraemon	L. 77.000
Dragon Spirit	L. 75.000
Final Soldier	L. 65.000
Fire Pro Wrestling	L. 75.000
Dungeon Explorer II	L. 115.000
Greatest Eleven	L. 69.000
Kong Fu	L. 49.000
Ninja Etuk Enden	L. 77.000
Power Sports	L. 75.000
Power Tennis	L. 129.000
Racing Spirit	L. 75.000
Sport Hockey	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 139.000
Youkay Douchake	L. 45.000

DISPONIBILI TITOLI ANCHE PER IL CD-ROM

GIOCHI PER MED GED

- Fatal Fury II
- Soccer Brawl
- Super Side Kick
- Art of fighting
- 3 Count Boat
- World Heroes II 147 Mega
- Samurai Showdown
- Top Hunter 162 Mega
- Art. Of Fighting II

Disponibile MORTAL KOMBAT per Game Gear e Game Boy

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo
Actraiser II	TEL
Alien 3	L. 129.000
Alien vs Predator	L. 95.000
Art of Fighting	TEL
Asterix	TEL
Augusta II Naster	TEL
Batman Returns	L. 125.000
Battletoads in BM	L. 129.000
Bomberman 93	L. 139.000
Bubsy	L. 129.000
Bugs Bunny Rabbit Rampage	TEL
Captain Tsubasa IV	L. 145.000
Clay Fighter	TEL
Combattribes	L. 119.000
Cool Spot	L. 129.000
Darius Force	TEL
Dead Dance	L. 119.000
Dracula	L. 129.000
Dragon Ball Z II	L. 139.000
Eqinox	TEL
Family Dog	L. 129.000
Fatal Fury II	TEL
Final Fantasy V	L. 149.000
Final Set	TEL
Final Fight II	L. 119.000
First Samurai	L. 129.000
Ghost Sweeper Mikami	TEL
Goof Trop	L. 129.000
Gradius III	L. 89.000
Kiki Kay Kay	L. 139.000
Home Alone	L. 69.000
J. League Soccer	L. 129.000
Jimmy Connors Tennis	L. 135.000
Jungle Stryke	L. 139.000
Last Action Hero	TEL
Lost Vikings	L. 125.000
Macross	TEL
Madara II	L. 149.000
Magic Johnson	L. 139.000
Mazinga Z	L. 139.000
Mario & Mario	L. 138.000
Mario is missing	L. 129.000
Mortal kombat	L. 139.000
New Japan Wrestling	TEL
Nigel Mansel F1	L. 139.000
Pop' n' twin Bee	L. 129.000
Populous II	L. 99.000

CONSOLES

Articolo	Prezzo
Super Famicom Scart + 2 Joypad + Cavo scart	L. 419.000
Supernintendo Scart USA	L. 289.000
Supernintendo USA Scart + 2 Joypad + S. Mario	L. 349.000
Mega Drive Scart + Sonic Jap	L. 295.000
Megadrive Benesis Scart	L. 269.000
Game Bear + 2 Giochi	L. 285.000
TV Tuner	L. 199.000
Mega CD II + Gioco	L. 538.000
Mega CD II + Final Fight + Gioco	L. 599.000
Neo Geo	L. 790.000
NG Joystick per Neo Geo	L. 139.000
PC Engine GT + 2 Giochi	L. 489.000
S.CD Rom Duo-R + Gioco	L. 649.000
Mega Drive II + Gioco	L. 285.000
3Do 32 Bit	TEL

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo
Ranma 1/2 II	L. 159.000
Ranma 1/2 III	TEL
Red Line F1 Racer	L. 129.000
Road Runner	L. 129.000
Rock' n' Roll Racing	L. 129.000
SD Gundam II	TEL
Sengoku	TEL
Sensible Soccer	TEL
Star fox	L. 119.000
Street Combat	L. 139.000
Sonic Wings	L. 139.000
S. Chinese World	TEL
S. Formation Soccer II	L. 139.000
S. F1 Circus II	TEL
S. off Road II	L. 129.000
Super Slap Shot	L. 129.000
Super Volley Ball II	L. 139.000
Suzuka 8 Hours	TEL
S. Delormed Soccer	TEL
Street fighter II Turbo	TEL
Super Mario Kart	L. 149.000
S. Delormed art of fight	TEL
Super Scope Bazooka VI	L. 139.000
Tazmania Story	L. 139.000
The Super Business Adv.	TEL
The VII Saga	L. 139.000
Thunder Bird	TEL
Utopia	L. 129.000
WWF Royal Runble	L. 139.000
Wing Commander II	L. 129.000
Winning Post	TEL
World Hero	L. 149.000
Zombies	L. 129.000

I CLASSICI PER SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo
Axelay	L. 115.000
Contra Spirit	L. 99.000
F-Zero	L. 93.000
First Samurai	L. 93.000
Flying Hero	L. 93.000
Golden Fighter	L. 104.000
Gun Force	L. 99.000
Joe & Mac	L. 107.000
NBA All Star Challenge	L. 107.000
Power Athlete	L. 109.000
Ret. Of Double Dragon	L. 99.000
R.P.M. Racing	L. 109.000
Rushing Beat II	L. 105.000
S. Star Wars	L. 115.000
Tiny Toons	L. 115.000

PACCHI OFFERTA DI NATALE PER MEGA DRIVE

Pacchetto	Prezzo
007 The Duel + Cyborg Justice + Capt. Planet	L. 149.000
Atomic Runner + Thunder Force III + Storm Lord	L. 155.000
Tazmania + Sword of Sodan + Thunder pro Wrestling	L. 149.000
Chiki Chiki Boy + Donald Duck + Micky & Donald	L. 165.000
Batman + Batman Returns + Holyfield Boxing	L. 159.000

PREVIEW

SN / MS

Dunque, lo scopo dei tie in è quello di sfruttare la notorietà derivante da un film di successo per riuscire a trascinare anche le vendite del gioco, meglio se strettamente collegato come trama, personaggi, etc. al lavoro cinematografico.

DRACULA

Purtroppo questo titolo arriva (al pari di Hook) quando il film è ormai fuori programmazione da tempo. Per il resto ci siamo: infatti, anche se in maniera inferiore rispetto alla versione Mega CD, anche le versioni su cartuccia fanno uso estensivo di immagini e sprite ispirati al film per cercare di ricrearne l'atmosfera (cosa fattibile per versioni come quella SNES ma abbastanza difficile su Master System).

I livelli sono sette: si parte dal castello dell'anemico conte, ma la caccia (nei panni dell'ammazzavampiri Jonathan Harker) continua attraverso le montagne della Transilvania fino alla Londra del diciannovesimo secolo. Ogni livello comincia alla luce del giorno, in cui dovrete cercare crocifissi, acqua santa, paletti e il resto del set del piccolo cacciatore di vampiri, che vi serviranno per affrontare Dracula. Al calare del sole dovrete infatti combatterlo in una delle sue numerose incarnazioni, se avete visto il film dovreste ricordarle: pipistrello o lupo, giovane o vecchio (faggio? NdAlex).

La formula scelta per il tie in è quella usata e abusata un po' da tutti: il platform. Vi trovate in un labirinto di piattaforme a cercare prima gli oggetti a voi necessari (anzitutto una spada un po' più decente del temperino minimalista che vi trovate all'inizio del gioco) e poi l'uscita del livello. Oltre al solito pullulare di trappole di varia natura e di lupi, ratti, pipistrelli (naturalmente) e altre creature, ci sono tutta una serie di mostri di fine livello a complicarvi il passaggio alle sezioni successive.

Il gioco ha un'apparenza decisamente convenzionale e probabilmente non stabilirà nuovi standard nel genere. Dal punto di vista grafico la versione SNES è comunque abbastanza inconsueta (anche se, personalmente, non mi è piaciuta molto), come scelta di colori e disegno dei personaggi, mentre quella Master System punterà probabilmente sulla qualità del platform, piuttosto che sulla grafica, per ora un po' scarna. Resta anche da vedere come verrà implementata la giocabilità della versione Super Nintendo, ancora un po' rigida, nonostante funzioni bene come atmosfera. Alla recensione l'ardua sentenza.

Stefano VF Giorgi

PREVIEW

SKYBLA

SUPER NINTENDO

Immaginatevi di avere un ufficio carino, con un look molto moderno. Ora immaginatevi di abitare a non più di cinque minuti da lì, e di possedere una bella villetta tipico stile americano "West Coast". Ora piazzatela con vista sull'oceano, aggiungete un clima da tintarella anche a novembre. E ora immaginate che squilli il telefono e ci sia io dall'altra parte...

Brutto, eh? Peccato che sia quello che è successo ad Allan Becker, produttore di Sky Blazer, in una soleggiata giornata californiana (e in una piovosa nottata milanese)... Dopo aver clamorosamente dimenticato un appuntamento telefonico, grazie ai bagordi di chiusura numero (cibo cinese, lasagne, vino a fiumi, grappa ancor di più, donne discinte, e soprattutto duemila recensioni da assegnare e da correggere e sette notti in piedi), indi aver cercato di intervistare più volte la sua segreteria telefonica (maledetto fuso) arrivando persino a domandarle di uscire con me, sono finalmente riuscito a beccarlo, giusto mentre stava uscendo per andare a farsi un bel pranzetto macrobiotico. Il suo entusiasmo da "tanto prima poi lo devo fare" è riuscito a contagiare anche me, e ci siamo imbarcati in una spigliata conversazione che ha toccato diversi argomenti, nessuno dei quali inerente al mondo dei videogiochi. Alla fine si è però arreso, scucendomi le informazioni che vado a passarvi. A quanto pare l'idea di sviluppare un gioco come Sky Blazer non ha un'origine ben precisa, ma nasce in un inidentificato momento successivo alla creazione della versione Super NES di Hook.

"Un gioco come Hook impone un certo tipo di restrizioni - dice Allan - in quanto si deve cercare di attenersi al tema del film, senza inserimenti "alieni", senza colpi di testa che non siano previsti dal copione. Ci siamo accorti di voler fare di più, di voler ampliare il gioco in generale, inserendo nella trama elementi puzzle, mostri sorpresa, stanze segrete e così via". Così Allan e la sua squadra hanno iniziato pigliando l'engine che muove Hook e, pezzo dopo pezzo, durante l'arco di un anno di programmazione hanno messo assieme questo Sky Blazer. La storia del gioco? Fa bene o male così: una volta, quando ancora il mondo era piatto, il sole gli girava intorno e la magia lo permeava totalmente, esso era popolato da una miriade di creature magiche e potenti stregoni si sollazzavano al sole bevendo drink in compagnia di seducenti fanciulle. Dopo una serie particolarmente letale di drink uno dei maghi più potenti si disse: "Ma io sono Ashura!" (In effetti si vestiva sempre un po' stranamente con gonne al ginocchio e camicette in seta, però in fondo in fondo non faceva male a nessuno...) Comunque sia formò un grup-

po di fidati e potenti Signori (a rigor di logica signore, ma non ricordo bene) della Guerra (magica) e marciò alla loro testa per distruggere il Mistico Pantheon, luogo di studi, di meditazione, di profonda riflessione sulla natura dell'esistenza, pregno di magia, sede dell'Ordine dei Sciùr Guardiani (in poche parole un monastero). La lotta fra le forze del bene e quelle del male, tra la luce e il buio, tra yang e yin, tra Sciùr e Ashura continuò per secoli e secoli, causando sconvolgimenti mica da ridere: il sole fu paralizzato nel cielo, il mondo fu trasformato in una palla per girargli meglio attorno e la magia piano piano si consumò, fino a essere così poca da rendere impossibile la lotta tra le due ormai arcaiche forze contrapposte. Ma, si sa, "mai dire mai": i discendenti degli antichi monaci continuavano a praticare in segreto, mentre di Ashura sembrava non esserci traccia. L'umanità viveva ormai in un periodo felice, ricordando le cruente lotte suscitate solo come leggende, mentre un male antico quanto il mondo si stava rinforzando per tornare in tutta la sua potenza: Ashura. La vicenda trattata nel gioco si svolge poco dopo gli eventi narrati, con Ashura (in realtà il demone giapponese che si nutre di anime) che è ritornato in tutta la sua potenza e ha già eliminato o asservito tutti gli altri discendenti dei guardiani del Mistico Pantheon tranne due: Sky Blazer e Arianna, la donzella al cui rapimento si assiste giusto all'inizio del gioco. Rimanete quindi solo voi per combattere Ashura e i suoi servitori (stregoni, guerrieri, mostri e via dicendo), per liberare la bella maga e per difendere il bene nel mondo.

La vostra lotta attraverserà ben tre continenti per aria, per mare e per terra (fine riferimento al fatto che, trasformandovi (beh, vi cresceranno le ali o, presumo, le pinne...), sarete in grado di volare, nuotare, arrampicarvi, combattere at-

SKYBLAZER

traverso i diversi livelli, utilizzando inoltre una cospicua quantità di mosse dai nomi stravaganti tipo Dragon Slash (Colpo del Drago), Comet Flash (Lampo di Cometa), Starfire (Fuoco di Stella), Lightning Strike (Colpo di Fulmine, per far innamorare perdutamente di voi le seducenti avversarie, sempre che ce ne siano) e così via. Avrete inoltre la possibilità di imparare strada facendo degli incantesimi di guarigione, in modo da potervi rimettere in sesto dopo aver ricevuto qualche colpo di troppo. Tornando ad Allan potremmo dire che, almeno per quanto abbiamo visto finora, in un anno di lavoro ha saputo produrre un eccellente arcade adventure; la grafica (come potete del resto giudicare dalle foto) è valida, con lo sprite del personaggio principale ben definito e animato, anche se in effetti non raggiunge dimensioni notevoli. Questo però è stato fatto con la precisa intenzione di fare in modo che si potesse così inserire (mantenendo le proporzioni col personaggio) una fetta maggiore di livello all'interno di ogni singola schermata, in modo da agevolare il giocatore nella risoluzione di eventuali enigmi basati su oggetti sparsi in giro o passaggi difficilmente raggiungibili. Il sonoro è anch'esso buono e la giocabilità è ottima. Forse un po' difficile avanzare (al contrario di Hook), ma anche questo è stato fatto volutamente, in modo da assicurare una longevità maggiore al titolo. Esaurite le domande sul gioco (non chiedetemi un giudizio, io sono quello che stressa i redattori perché aspettino le recensioni per darli), ho provato a chiedere a Mr. Becker quali erano le sue precedenti produzioni e mi sono sentito snocciolare una lista contenente tra gli altri: Hook per Super Nintendo (non l'avreste mai detto, eh?), Chuck Rock per Super Nintendo e Mega CD (tra l'altro recensiti in questo numero), Super Dodgeball ed Equinox (altro gioco di cui ci dovrebbe essere la preview qui intorno). Prossimi progetti sono invece una conversione di Sky Blazer per Mega Drive e una serie di giochi sportivi legati alla rete televisiva americana ESPN, e più precisamente un football americano (ah, no! Non un altro!) e un baseball. Per quanto riguarda gli hobby di Allan rileggetevi il cappello e riflettete...

A quanto pare anche per questo numero abbiamo quasi finito, per cui godetevi il resto e aspettate la recensione di Sky Blazer al più presto. Ah, a proposito, dimenticavo: Thanks Allan!

Alex

2G&P -MI- 6433950

Via Lorenteggio 38 - MILANO
Tel. 48.95.28.21 - 42.32.606

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

OFFERTISSIME NATALE 1993

OPERAZIONE "VIDEOGAMES OF THE FUTURE"

AMIGA CD 32
LIRE 689.000

3DO PANASONIC
NTSC SYSTEM
LIRE 1.499.000

ATARI JAGUAR 64 BIT
telefonare !!!

OPERAZIONE "COMPUTER ...1993"

AMIGA 600 + 50 GIOCHI
+
DELUXE PAINT III + JOYSTICK
LIRE 499.000

AMIGA 600 + HD 30 MB
+
JOYSTICK +50 GIOCHI
LIRE 650.000

AMIGA 1200 + 50 GIOCHI
LIRE 749.000

PC Personal Computer linea "Avion"

PC 486 DX 33 - DRIVE 3,5 - H DISK 120 - SVGA - 4 MB RAM - MONITOR 1024 x 768	LIRE 2.199.000
PC 486 DX 2 66 - DRIVE 3,5 - H DISK 170 - SVGA - 4 MB RAM - MONITOR 1024x768	LIRE 2.549.000
PC 386 DX 33 - DRIVE 3,5 - H DISK 80 - VGA - 2MB RAM - MONITOR 1024x768	LIRE 1.499.000
PC 486 DX 33 - VESA LOCAL BUS - DRIVE 3,5 - H DISK 120 MB - 4 MB - SVGA - MONITOR 1024x768 - CD ROM	LIRE 2.599.000

TUTTE LE CONFIGURAZIONI COMPRENDONO TASTIERA 102 TASTI, MOUSE, SERIALE + PARALLELA E GARANZIA TOTALE DI 1 ANNO SU TUTTE LE PARTI !!!!!!!!!!!!

Accessoristica PC

JOYSTICK "ALBATROSS" MICROSWITCH	LIRE 59.000
JOYSTICK "PC CONNECTION" ANALOGICO	LIRE 39.000
JOYSTICK "MERLIN" ANALOGICO	LIRE 69.000
JOYSTICK "FLYING AGE" ANALOGICO	LIRE 59.000
JOYSTICK "FLIGHTSTICK PRO"	LIRE 149.000
JOYSTICK "VIRTUAL PILOT"	LIRE 199.000
SOUNDBLASTER PRO 2	LIRE 249.000
SOUNDBLASTER 16	LIRE 339.000
SOUNDBLASTER 16 ASP	LIRE 399.000
MODEM FAX "ZOOM" 14.400 BAUD	LIRE 499.000
MODEM FAX "SUPRA" 14.400 BAUD	LIRE 599.000

VGA 1 MB TRUE COLORS	L. 195.000
VGA ET 4000	LIRE 419.000
VGA 512K	LIRE 65.000
VGA 1MB - 256 COLORI	LIRE 129.000
SIMM 256 KB	LIRE 35.000
SIMM 1MB	LIRE 99.000
SIMM 4MB	LIRE 375.000
SRAM EXP CACHE 128/256KB	LIRE 79.000
VRAM EXP PER SCHEDE VIDEO	LIRE 149.000
LETTORE CD ROM PER S.BLASTER + CD OMAGGIO	LIRE 399.000

FLASHBACK

PREVIEW

SUPER NINTENDO

Volete la dimostrazione che studiare fa male? Continuate a leggere e la troverete...

Conrad aveva condotto, fino a quel momento, una vita decisamente normale. Dopo gli studi dell'obbligo e quelli superiori, era riuscito a raggiungere ottime prestazioni in ambito universitario, lasciando debito spazio alla vita amorosa e allo sport. Ormai era giunto il momento di presentare la tesi, supportata dalla realizzazione di un apparecchio capace di misurare la densità molecolare di ogni oggetto, ma nessuno poteva prevedere come si sarebbe evoluta la cosa... Conrad scoprì infatti, con naturale orrore, che alcune persone possedevano una densità molecolare della retina incredibilmente superiore alla norma: non poteva certo trattarsi di una disfunzione, soprattutto non con una tale diffusione. La risposta al mistero poteva essere solo una: infiltrati alieni stavano cercando di assumere il controllo della Terra dall'interno, assumendo fattezze umane e occupando posizioni chiave nell'ambito del controllo planetario. Inutile dire che una simile scoperta non mancò di riscuotere l'attenzione e le ire degli stessi alieni. Conrad doveva essere eliminato!

La nostra storia si svolge nel futuro, sul nostro amato pianeta (o il suo corrispondente di un diverso piano di esistenza), con una tecnologia estremamente avanzata e una società chiaramente in crisi. Conrad, l'eroe del giorno, riesce miracolosamente a fuggire dagli alieni dopo essere stato catturato (ma non prima che gli abbiano fatto un completo lavaggio del cervello), ma durante l'inseguimento viene abbattuto. Si ritrova dunque sulla parte selvaggia di un pianeta non ben definito, privo di ricordi e di difese. Come potrà sopravvivere? A voi l'emozione di scoprirlo!

Flashback, riprendendo da grandi classici del calibro di Prince of Persia e Another World, costituisce il nuovo stato dell'arte per quanto concerne gli arcade-adventure (almeno così così è stato per le precedenti versioni!). Lo scopo è quello di raccogliere informazioni su quanto sta succedendo, sventare i piani alieni e, se possibile, sopravvivere al tutto. Il gioco è, ovviamente, estremamente lungo e complesso, ma le numerose password e la possibilità di effettuare salvataggi nei punti critici salvano i giocatori meno esperti. La versione Super Nintendo di Flashback, così come le precedenti, punta tutto su un grande connubio tra grafica/animazione ed eterogeneità delle situazioni proposte. Un sacco d'azione, dunque, mixata con una trama ben sviluppata e affascinante: se il gioco manterrà le promesse, vi conviene non farvelo sfuggire!

Andrea Fattori

PREVIEW

MEGA DRIVE

ETERNAL CHAMPIONS

Lo so, non ne potete più, ma dovete sempre considerare che su Megadrive i picchiaduro alla SF II potabili sono solo un paio (lo stesso SF II e TMNT che trovate su questo stesso numero) e un po' di spazio questo Eternal Champions se lo potrebbe ritagliare...

Forse stanca di aspettare il multiritardato Street Fighter II della Capcom, è stata la stessa Sega a mettersi a sviluppare questo piccolo mastodonte: si tratta infatti di una bella cartuccia da 24 megabit, stando alle nostre informazioni, e la cosa fa molto ben sperare sulla qualità del gioco. Inutile dilungarsi troppo sulle solite opzioni del tipo 1 o 2 giocatori, torneo, allenamento, etc: sono identiche a quelle degli altri picchiaduro.
Graficamente è abbastanza strano: che la cartuccia è massiccia, si vede sia nei fondali che nei lottatori che sembrano ben particolareggiati ma, come dire, forse a causa della scelta di colori, gli sprite sembrano un po' sporchi, non sono nitidi, e soprattutto, alcuni lottatori, danno l'impressione di essere come scollati dai fondali.
Complessivamente comunque sembra proprio ben fatto, anche se spodestare SF II gli resterà parecchio difficile, ma considerazioni di questo tipo non possiamo che rimandarle alla recensione, nel frattempo beccatevi un po' di lottatori.
Slash. Una specie di cavernicolo, con tanto di clava, che ci dimostra che il baseball ha in realtà origini molto più lontane del calcio: la sua specialità è lanciare le persone per aria per poi prenderle a mazzate.
Larcen. Un maniaco che nasconde sotto l'impermeabile... un rampino (c'è chi si diverte così) con il quale si appende per lo schermo o che utilizza come oggetto contundente.
Shadow. E' probabilmente il personaggio meglio riuscito, almeno graficamente, non a caso compare anche nella presentazione. Lancia pugnali e shuriken ed è abbastanza agile.
Rax. Strano cyborg ultratecnologico, sfrutta il suo razzo per gettarsi dosso all'avversario.
Jetta. Tipica supereroina dei comics americani (e automobile di Ulli nel tempo libero... NdAlex), con tanto di costumino. Molto agile e atletica ma abbastanza debole.
Blade. Idem come sopra, utilizza i suoi bracciali in qualche modo particolare che non sono ancora riuscito a vedere.
Midknight. Personaggio, a prima vista, tra i meno riusciti, ha un attacco a torpedo.
Trident. No, non è una gomma, non è una caramella, è una specie di alieno che lancia tridenti, scompare, riappare...
Xavier. Un mago che non picchia molto ma sfrutta con profitto il suo bastone per materializzarvi addosso un po' di incantesimi.
Eternal Champion. E' lui, come avrete intuito, il campione in carica, e eterno probabilmente lo è visto che è pura energia (si rigenera anche il maledetto, ma avrete occasione di vederlo da voi).
La sfilata è finita, i capi saranno messi in vendita in un prossimo atelier su queste pagine.

Stefano VF Giorgi

2G&P - MI - 6433950

Via Lorenteggio 38 - MILANO
Tel. 48.95.28.21 - 42.32.606

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

OFFERTISSIME NATALE 1993

OPERAZIONE "PREZZI SEGA..TI"

NEW SUPERMEGADRIVE (COMPATIBILE CON IL 100% DELLE CASSETTE) + GIOCO = LIRE 299.000
NEW SUPERMEGADRIVE + STREET FIGHTER CH. EDITION o MORTAL KOMBAT = LIRE 369.000
MEGADRIVE II + STREET FIGHTER CH. EDITION o MORTAL COMBAT = LIRE 349.000
MEGACD + GIOCO IN OFFERTA = LIRE 540.000
MEGADRIVE + MEGACD = LIRE 750.000
MEGADRIVE + GIOCO IN OFFERTA = LIRE 249.000
MEGADRIVE II + 3 GIOCHI IN OFFERTA = LIRE 349.000

OFFERTA 3x2: OGNI DUE CASSETTE ACQUISTATE, UNA TERZA IN OMAGGIO * !!!!!!!!

GAMEGEAR + GIOCO = LIRE 199.000
GAMEGEAR USA + SONIC II = LIRE 249.000
GAMEGEAR USA + SONIC II + ALIMENTATORE = LIRE 269.000
GAMEGEAR + GIOCO + ALIM. + CARRY ALL = LIRE 259.000
GAMEGEAR + GIOCO + TV TUNER + ALIMENTATORE = LIRE 419.000

NOVITA' !!!!!! : RADIO FM TUNER x GAMEGEAR = LIRE 69.000
ascolta la tua stazione fm preferita con il tuo gamegear !!!

GIOCHI IN OFFERTA MEGADRIVE: L. 49.000

J. LEAGUE PRO STRIKER
ANOTHER WORLD
SPIDERMAN
ALIEN 3
TERMINATOR
STREET OF RAGE
TETRIS
SIDE POCKET
GENERAL CHAOS
FORGOTTEN WORLDS
PREDATOR
GREAT WALDO SEARCH
JORDAN VS BIRD
CRUDE BUSTER
BATMAN THE RETURN
GLOBAL GLADIATORS
WARP SPEED
CAPTAIN PLANET
SUPERMAN

e molti altri......

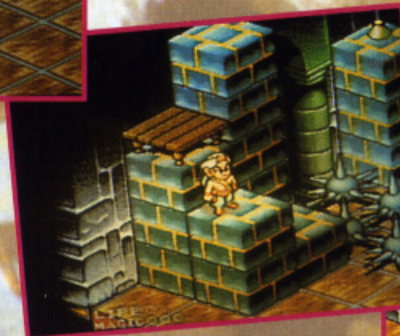
*tra le cassette in offerta

PREVIEW

Equinox

NINTENDO

Un intero nuovo mondo di mistero, magia, intrigo e azione sta per arrivare sul vostro Super Nintendo. L'avete assicurato contro gli urti?

Questo è perlomeno quello che recita la press release del gioco (a parte la frase sull'assicurazione...). Equinox è, per tutti quelli che lo ricorderanno, il seguito di Solstice per NES, e quindi uno di quei giochi che tanto intrippavano il compianto Gabibbo redazionale (come del resto fece Landstalker, recensito in giro per il numero): un mix tra adventure e RPG, con un pizzico di enigmi e una buona dose di azione. In questo caso il tutto è elevato all'ennesima potenza (considerando il salto di macchina non poteva essere altrimenti), con otto livelli di dungeon e più di 450 locazioni. Sono stati introdotti nuovi incantesimi, nuove armi segrete che voi, nei panni del prode Glendaal, userete per aprirvi la strada per arrivare a liberare il paparino bello: il terribile e temibile stregone Shadax, rapito in un momento di debolezza (nessuno stregone può reagire quando viene preso con la bocca piena ed entrambe le mani in un vaso di crema al cioccolato) e rinchiuso nella più buia, profonda e fetida cella delle prigioni di Galendonia.

Per quanto abbiamo visto finora il gioco promette veramente bene, al di là delle parole altisonanti delle cartelle stampa: la grafica è ben curata, con una visuale in 3D niente male e una buona colonna sonora. L'azione è abbastanza frenetica, quando c'è, così come gli enigmi sono complicati al punto giusto. Anche i vari personaggi non sono male, dal punto di vista grafico: il protagonista è ben caratterizzato e i mostri sono la maggior parte delle volte enormi e particolareggiati. Non sappiamo ancora come si interagirà con eventuali altri personaggi della storia (cosa diremo al paparino quando verrà ritrovato? "Papà!" "Pinocchio!" "Ops, ho sbagliato cella..."), ma d'altronde la versione da noi visualizzata era ancora incompleta, altrimenti avreste una recensione al posto di una preview. Per cui questo è quanto per adesso, aspettate uno dei prossimi numeri per saperne di più su un gioco che promette bene fin d'ora.

Alex

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

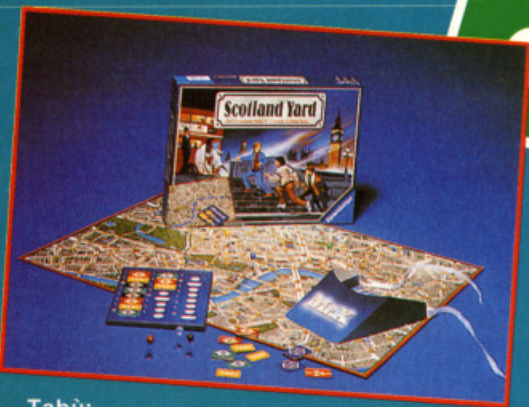
Oramai siamo arrivati alla fine del primo anno di vita della rubrica dedicata ai giochi da tavolo, e sembra il momento giusto per tirare un po' di somme. Il Natale è alle porte, con obblighi regalizi annessi, per cui quale occasione migliore per fare il punto della situazione del mondo ludico? Eccovi dunque, oltre al nuovo Monstercrash, un resoconto di cosa potrete regalare (o farvi regalare)...

MONSTERCRASH

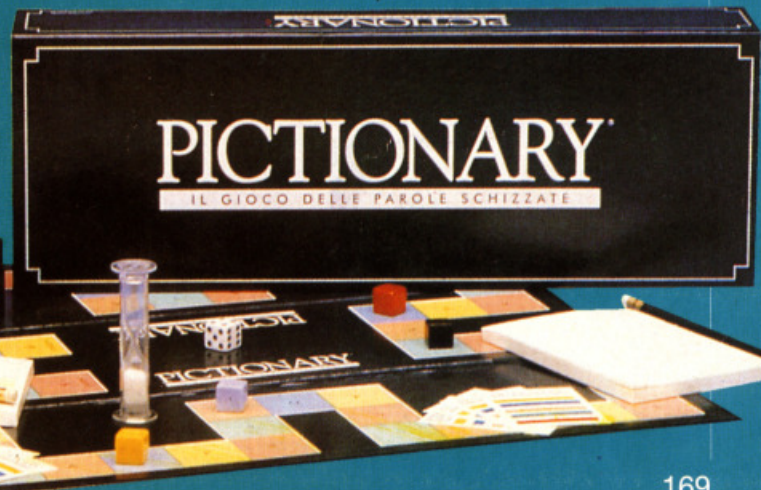
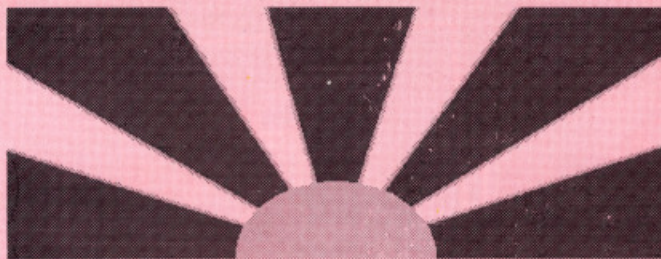
Siamo così abituati a vedere i "mostri" nel gioco, che tendiamo spesso a confinarli al ruolo di puri e semplici "sparring partner" degli eroi di turno. Ma anche i poveri orchi possiedono una vita propria, e conducono una più o meno serena esistenza al di fuori dei soliti tabelloni. Monstercrash ci offre la possibilità, per una volta, di ribaltare la nostra prospettiva, permettendoci di indagare sull'attività extra-lavorativa di alcuni classici cattivoni.
L'obiettivo viene puntato su di un'isola popolata unicamente da mostri, dove i nostri anti-eroi cercano di sopravvivere alle difficoltà quotidiane. Trattandosi di esseri violenti e assetati di sangue, queste non possono che corrispondere a un inarrestabile desiderio di fare a botte, che trova la propria massima espressione nelle campagne elettorali. Il capo di turno, colui a cui spetterà il discutibile onore di gridare "al massacro" una volta giunti sul campo di battaglia, deve ovviamente possedere delle ben precise caratteristiche: innanzitutto è necessario che dimostri il proprio valore come picchiatore e condottiero, due doti estremamente utili per gente che passa la vita a farsi menare dagli eroi, senza però dimenticare il giusto carisma. La campagna elettorale si articola nell'arco di quattordici giorni di fila, durante i quali i mostri vari si picchiano a sangue per sostenere il proprio candidato. Ovviamente lo status di capo è una cosa passeggera, che dura giusto il tempo dei festeggiamenti (o, se si è fortunati, per la durata di un'eventuale guerra), ma quello che rende felice i cattivoni è lo scontro elettorale.
Partendo da un'idea di base che si aggancia a Risiko e Monopoli, Monstercrash permette a 4-6 giocatori di darsi battaglia su di un colorato tabellone quadrato, al di sopra del quale è stata riprodotta l'Isola del Caos, divisa in 33 quartieri appartenenti ai diversi clan (riconoscibili ognuno dai propri colori). All'inizio dello scontro, ogni clan possiede un certo numero di quartieri, sui quali deve dislocare i propri contendenti; dopo di che i partecipanti compilano segretamente una scheda elettorale, attribuendo un punteggio da 1 a 10 a ciascuno dei pretendenti, e lo scontro può incominciare.
Una partita è divisa in quattordici turni, alternati in Turni di Non Voto e Turni di Voto. Le due fasi principali del turno sono costituite dagli spostamenti, di solito limitati a un quartiere per volta, e dal combattimento (condotto con un sistema simile a quello del sopracitato Risiko). Notevole importanza viene data alla possibilità di schierare in campo combattenti speciali o di tramare alle spalle dei concorrenti: entrambe queste azioni vengono esemplificate dall'uso di apposite carte, grazie alle quali è possibile effettuare mosse speciali o potenziare le proprie forze.
Nei Turni di Voto, la distribuzione delle carte viene seguita da una votazione. Tre dei dieci contendenti vengono scelti casualmente e disposti sul tabellone, e ciascuno dei giocatori assegna loro i voti a propria disposizione. Lo scopo è quello di fare affluire il maggior numero di voti ai contendenti prescelti, ovvero a quelli a cui è stato dato un maggior valore all'inizio del gioco. Quando, dopo i quattordici turni, ci si troverà ad avere solo tre contendenti ancora in lizza, i giocatori controlleranno che punteggi avevano dato loro all'inizio della partita: vince chi totalizza più punti.
Malgrado l'idea divertente, la meccanica non è certo originalissima, ma rende in maniera adeguata lo spirito del gioco. Con un gruppo abbastanza nutrito e la giusta predisposizione, ci si può veramente divertire.

CHE TI SBATTO SOTTO L'ALBERO?

Dicembre. Il 24 dicembre per essere più precisi. La neve cade abbondante sulle strade, mentre le macchine iniziano a sbiancare. Tutto sembra procedere per il meglio, anche se non riuscite bene a capire il motivo per cui la gente si accalca tra le luminose vie, con enormi pacchi stretti tra le mani. Poi, improvvisa e folgorante come un fulmine nella notte, un'intuizione vi colpisce: i re-

gali!
Già, quella perfida usanza che sembra avere, come scopo principale, il dissanguamento del vostro portafoglio. Per quanto riguarda i parenti non ci sono particolari problemi (sono sempre disposti a perdonare ritardi o mancanze), ma la situazione si fa seria quando si arriva ad amici e ragazze/i: sono capaci di tenere il muso per interi mesi se non ricevono l'atteso regalo natalizio. Così comincia un'estenuante caccia ai doni, che vi vede protagonisti di un pellegrinaggio senza meta e spesso infruttuoso.
Ma ci siamo noi per risolvere il problema, con una bella lista dei migliori giochi da tavolo disponibili. Non vi resta che leggere e scegliere, così potrete evitare le folli corse dell'ultimo momento...
Atmosfear: una serie in continua crescita, basata sul tema horror, e che gode dell'interattività con videocassette. L'unica pecca è che dopo alcune partite tende a essere ripetitivo (ma le espansioni esistono proprio per questo).
Cluedo: raccolta di indizi all'interno di una villa per scoprire assassino, luogo e arma del delitto. Il sistema di gioco è semplice, ma per riuscire a vincere bisogna dare fondo alle proprie riserve di neuroni. Diventa complesso quando si è in troppi, ma resta un classico tra i più giocati del mondo.
Furto al Museo: rielaborando l'idea di Cluedo, la M.B. offre una caccia al ladro (ovviamente all'interno di un museo) dove alla logica si unisca l'azione e la fortuna ottiene un ruolo più significativo. Anche in questo caso sono sconsigliati i gruppi numerosi.
Heroquest/Starquest: due giochi che hanno il merito di costituire un punto di contatto tra i boardgame e il gioco di ruolo. Il primo di ambientazione fantasy, il secondo fantascientifico, uniscono una grafica decisamente curata a un sistema molto divertente. Si consigliano gruppi di almeno quattro giocatori.
Indomimando: di recente uscita, riprende il classico tema dei mimi. Quattro parole da fare indovinare in un determinato tempo, senza emettere il minimo suono. Vi consiglio Alex come compagno di squadra.
Risiko: ve ne dobbiamo davvero parlare?
Scotland Yard: Mister X impazza per le vie di Londra, mentre uno sfigato gruppo di investigatori deve raggiungerlo facendo i conti con i propri limitati mezzi (biglietti per tram, autobus, metropolitana e taxi). Più che mai la logica diviene fondamentale, anche se un bravo Mister X è praticamente imprendibile.
Tabù:
ennesimo gioco a indovinelli, questa volta basato sulla capacità di fare capire una determinata parola senza ricorrere ad alcuni termini vietati (tabù, appunto). Estremamente coinvolgente, garantisce camionate di divertimento e perdita di voce.

Trivial Pursuit: parlando dei grandi classici, non si può dimenticare il migliore tra i giochi a indovinelli. Un numero spropositato di domande, quasi sempre intelligenti e ben fatte e un sistema di gioco estremamente facile. L'ideale per i gruppi più che numerosi.
Visual Game/Pictionary: perché mettere due titoli in corrispondenza di una stessa descrizione? Semplice, perché si tratta virtualmente dello stesso gioco (abbiamo messo Visual Game come primo nome perché è uscito prima in Italia). L'idea di base è semplice quanto geniale: fare indovinare ai propri compagni determinate parole, ricorrendo unicamente a dei disegni. Può sembrare semplice finché si tratta di oggetti ben identificabili, ma la cosa si fa divertente quando si passa ai concetti astratti. Due dei giochi più belli che siano mai stati creati!
Blue Max: scontri aerei ambientati nella prima Guerra Mondiale. La meccanica è semplice e il gioco veloce, ma il realismo non ne risente affatto.

Ovviamente ne abbiamo dimenticati una buona parte, ma non si può avere tutto dalla vita (lo spazio è tiranno). Direi comunque che ce n'è per tutti i gusti.

Andrea Fattori

Virtual Joy
Via 1821 N°69
Alessandria
TEL.(0131)264639
Vendita Per
Corrispondenza.

NOVITA' DI DICEMBRE

S. FAMICOM	MEGADRIVE	PC ENGINE	NEO GEO
Art Of Fighting	Aladin	Dracula X	World Heroes II
Goemon II	Wimbledon Tennis	Magicool	Sengoku II
Macross	Ultimate Soccer	Startling Odyssey	Fatal Fury Special
Furin Kazan	Zombies Ate My Neighbours	Cilphya	Samurai Shodown
Classic Road	Mig 29	Patlabor	***GAME GEAR***
Actraiser II	Spiderman & X-men	Eternal City	Aleste II
Ranma 1\2 Secret Of Cat	Landstalker	Babel	Jurassic Park
Suzuka 8 Hours	NHL Hockey '94	CD Denjin	Ultimate Soccer
Torinea	Shining Force II	Metal Angel	Terminator II
Aladin	Haunting Poltergeist	Fiend Hunter	Strider Returns
Flash Back	Silpheed MCD	Jim Power	
Pink Panther	Spiderman MCD	Mahjong Special	
T.M.N.T. Tournament		Camera Boy	
Dracula	***GAME BOY***	Cotton	
Jurassic Park		**Arcade Card System**	
Run Saber	Rockman World 4	Matsushita 3DO	
Aero The Acrobat	Speedy Gonzales	***DISPONIBILE!!***	
Sky Blazers	Asterix		
Clay Fighters	Jurassic Park		
FX Trax	Indiana Jones		
Jungle Book			

Via Zappellini 4,
21052 BUSTO ARSIZIO (VA)
TEL\FAX. 0331 620430

ARRIVI DI DICEMBRE

S. FAMICOM/SNES	PC	*AMIGA*	MEGADRIVE/MCD
Jurassic Park	MS Flight Simulator V	Jurassic Park	Aladin
Family Dog	MS Chicago Scenery D.	Syndicate	Wimbledon Tennis
Super Off Road Baja	King's Quest VI	Mortal Kombat	Ultimate Soccer
Actraiser II	Return To Zork CD ROM	Dog Fight	Zombies Ate My Neighbours
Ranma 1\2 Secret Of Cat	Earth Invasion	Combat Air Patrol	Mig 29
Suzuka 8 Hours	Mag Dog MC Cree	Global Gladiator	Spiderman & X-men
Art Of Fighting	Pirates	Gobliins III	Landstalker
Aladin	Wing Commander Academy	Alien 3	NHL Hockey '94
T.M.N.T. Tournament	Privateer	Turrican 3	Shining Force II
Dracula	Dune CD	Uridium 2	Spiderman MCD
Classic Road	Elite II	Krusty's Fun House	Sensible Soccer
Run Saber	7Guest CD ROM	Body Blows 2	Silpheed MCD
Aero The Acrobat	Jurassic Park	Alien Breed II	
Sky Blazers	Alone In The Dark II	Apocalypse	***GAME BOY***
Clay Fighters	Shadow Castle	Blastar	
FX Trax	Vendita anche per corrispondenza.		Rockman World 4
Zombies Ate My Neighbours	Spese postali L.10000		Speedy Gonzales
Cool Spot			Asterix
Super Deformed Gundam 2			Jurassic Park
Rebel Assault			Indiana Jones
Empire Strikes Back			

ROGUE

Eccoci, con troppo pochi giorni di vacanza di fronte a noi, troppi giorni scolastico-lavorativi dietro, e una voglia d giocare che esige i suoi arretrati. E' il caso di passare in rassegna le vetrine per decidere che cosa comperare e che cosa giocare.

Un anno pieno di novità il '93, un po' tutti si sono dati da fare per produrre giochi e supplementi con una qualità sempre migliore, per assicurare un divertimento sempre maggiore. I giochi in questione hanno spaziato dal fantasy più classico alla fantascienza cinematografica, dall'horror all'umoristico. Se il '93 si è chiuso con una cascata di prodotti, il '94 si prospetta anche più massiccio. Ma vediamo casa per casa che cosa c'è di bello da comperare:

EDITRICE GIOCHI

La linea di DUNGEONS & DRAGONS è andata ad allargarsi con l'uscita della versione in scatola di questo gioco che da sempre riscuote un enorme successo. Per molti il primo gioco di ruolo, quello con cui hanno iniziato la carriera (e quindi quello che non si scorda mai), D&D, ha visto uscire l'espansioni in scatola, LA TANA DEI DRAGHI e i moduli d'avventura intitolati ASSALTO ALLE ROVINE DI RAVEN, e LA SPADA D'ARGENTO. Ognuno di questi prodotti è corredato da un tabellone-mappa del Dungeon, e da pedine di cartone con cui rappresentare gli scontri, inoltre continuano a uscire gli ATLANTI, che presto si arricchiranno del volume dedicato agli orchi di Thar.

Ma la vera novità di casa EG di quest'anno è DRUID.

Druid è un gioco di ruolo fantasy ambientato in una terra immaginaria ispirata dall'antica Scozia, una terra popolata di demoni e non morti, divisa dalla lotta tra i Druidi bianchi e quelli malvagi, già scacciati una volta, che stanno cercando di estendere nuovamente il loro potere sul mondo. I personaggi, tutti possessori di un potere druidico latente, vengono radunati dall'incarnazione rinata dell'ultimo dei Druidi bianchi, per combattere il male. Il fatto di essere così "speciali" non sarà sempre così eccezionale, visto che collocherà il gruppo immediatamente tra i primi posti della lista nera dei Druidi oscuri.

Un gioco dall'eccezionale aspetto grafico, molto curato, con un sistema di gestione originale, anche se non del tutto inedito, Druid merita molta attenzione e rispetto, essendo uno dei GdR italiani di miglior qualità.

Altra casa italiana a essere nel settore da un bel po' di tempo è la STRATELIBRI, capace di sfornare (lo ha dimostrato più che brillantemente), un'impressionante mole di prodotti, ecco i suoi cavalli di battaglia.
GiRSA, il Gioco del Signore degli Anelli, ha visto l'uscita dei moduli geografici BREA, GRAN BURRONE, e MORIA e molto probabilmente (al momento in cui scrivo ciò non è ancora accaduto) anche di ROHAN, luoghi Tolkieniani per eccellenza, ideali per cominciare o terminare un'avventura (o una campagna), corredati di informazioni per tutti i palati. Chiaramente moduli geografici, con abbastanza materiale da poter essere usati come volumi a sé stanti dal resto della collana per GiRSA, nel senso che ogni libro è molto ricco di informazioni, così che potranno essere giocate parecchie avventure prima di esaurirne il fascino e le potenzialità. Mentre come modulo d'avventura è uscito solo I GUERRIERI FANTASMA.

Quest'ultimo è un incrocio tra un modulo geografico e uno d'avventura, nel senso che anche se vengono presentati alcuni scenari concatenabili, la gran parte del libro è occupata da un sistema di generazione per il vasto complesso sotterraneo conosciuto con il nome della Strada dei Morti, tanto esteso da raggiungere addirittura i Profondi Abissi della Terra di Mezzo. Interessante prodotto non solo per GiRSA (originariamente era per il sistema Rolemaster, ma può essere adattato a qualunque sistema fantasy) è SPELL LAW, volume comprendente tutti i segreti magici della Terra di Mezzo, l'ideale per qualunque mago e per qualunque Master.

Fantasy di tutt'altro tipo è quella trattata dal gioco STORMBRINGER, basato sui romanzi di Moorcock relativi alle lotte tra il Chaos e la Legge, tra i loro Dei e i loro agenti, un mondo di magia e guerre, demoni e armi incantate. Stormbringer è uscito in tre volumi, uno di regole, uno contenente le statistiche per le creature e i personaggi della

'N'ROLE

saga e un terzo con le prime avventure: Il CANTO DEGLI INFERI. Oltre allo SCHERMO DEL MASTER, è uscito anche un'altro modulo d'avventura,

contenente un'unico ed esteso scenario: IL LADRO D'ANIME, mentre è stata annunciata l'uscita del prossimo modulo che si chiamerà LA SPADA NERA (per maggiori dettagli, prossimamente su queste pagine).

Il '93 è stato l'anno della fantascienza, in casa Stratelibri, e l'uscita di GUERRE STELLARI ha portato una ventata di "Forza" nel mondo dei GdR in italiano. Uscita attesa e sognata da tutti gli appassionati di una saga cinematografica che a visto i natali negli anni '70, Guerre Stellari, ha subito riscosso un buon successo, appassionando master e giocatori con il suo ritmo incalzante e la sua atmosfera da fantasy fantascientifico. Indubbiamente le scene così profondamente radicate nell'immaginario collettivo di caccia, astronavi, alieni e spade laser trovano una naturale manifestazione con questo GdR. Prima espansione, presentata a San Marino, è stata la GUIDA ALL'EREDE DELL'IMPERO, primo Sourcebook dedicato al primo romanzo della trilogia di Zahn, ambientata alcuni anni dopo gli eventi narrati nell'ultimo film della serie. Presto seguiranno altri Sourcebook (sono stati annunciati quello IMPERIALE e quello dedicato all'ALLEANZA RIBELLE), mentre atteso è lo SCHERMO DEL MASTER, indispensabile strumento per la gestione delle partite.

Ma la fantascienza sa essere crudele, può parlare di strade sporche e di mondi spietati, dove guerrieri Cyborg dominano i vicoli, e dove la mente di una persona può entrare in comunione con l'intelligenza artificiale dei moderni computer. CYBERPUNK 2020, è il gioco ambientato in questo mondo, un gioco rapido, avvincente, e spietato, come la sua ambientazione. Per questo prodotto (uno dei più giocati tra quelli Stratelibri), sono usciti un modulo d'avventura, GIU' NELLO SPRAWL, e un compendio, CHROMEBOOK. Il primo contiene tre avventure al fulmicotone, mentre il secondo è una raccolta di equipaggiamenti, armi e veicoli in grado di soddisfare anche i più esigenti. La qualità del materiale presente in Chromebook è molto alta, con una grafica decisamente eccezionale (ogni pagina è a immagine e somiglianza di quelle del Quotifax, il videoquotidiano più letto del 2020). Ogni oggetto descritto nel volume è corredato dai dati e dalle caratteristiche di gioco, così come, naturalmente, dal suo prezzo e dalla sua reperibilità.

Ma, sorpresa! Il mondo Cyberpunk si fa ancora più tetro e pericoloso. CREATURE DELLA NOTTE, espansione in arrivo, aprirà le città di cristallo e acciaio del XXI secolo all'assalto di Vampiri e Mannari, non solo avversari degli intrepidi personaggi, ma loro stesi futuri protagonisti delle vostre partite. In questo modulo verrà presentata un'interessante scenario, con il sistema di regole relativo, per inserire questi simpaticoni nelle campagne Cyberpunk, su come farli divertire al meglio, e su quali possono essere i loro eventuali scopi e aspirazioni, in un'epoca così differente da quella in cui siamo abituati a vederli muoversi e cacciare.

Chi di voi era a Lucca ai primi di Novembre avrà assistito alla presentazione di NATHAN NEVER. Espansione Cyberpunk di cognome Stratelibri per giocare e ambientare le avventure del

più speciale agente dell'Agenzia Alpha nel mondo del 2020.

Volume di ambientazione, ma anche compendio di equipaggiamenti, raccolta di regole opzionali e di personaggi, Nathan Never è (al momento) ancora in preparazione, ma l'aspettativa che sta suscitando si tramuterà in un sicuro successo al momento della sua uscita.

Vampiri e mannari, ma anche orrori meno mondani e molto più alieni sono gli avversari degli intrepidi investigatori nel gioco IL RICHIAMO DI CTHULHU, un grande successo, basato sui racconti di H.P. Lovecraft, che continua ad essere sulla cresta dell'onda, tanto che ha già visto una riedizione del manuale delle regole.

Ai primi di Novembre è uscita una delle migliori campagne di tutti i tempi I MILLE VOLTI DI NYARLATHOTEP, colossale caccia al tesoro che porterà i personaggi in giro per il mondo, con in palio la propria sanità mentale. QUATTRO e CINQUE MINUTI A MEZZANOTTE, sono due moduli comprendenti una serie di brevi e divertenti avventure pronte per essere giocate, basate sui classici del cinema horror come case infestate, creature degli abissi, mannari e vampiri, o serial killer sempre più spietati.

Ad aggiungersi a un volume di materiale già notevole sono arrivati DRAGONLANDS (1&2) e NON MORTI, supplementi universali, pronti per essere giocati in ogni sistema, mondo o ambientazione.

DAS Production

Dalla casa del GdR di Dylan Dog (i fumetti stanno invadendo i GdR?) quest'anno sono giunte delle interessantissime novità.

Prima tra tutte, anche in ordine cronologico, è stata l'uscita di GURPS, un sistema di Regole Universali per la creazione e la gestione di qualunque sistema, mondo o ambientazione di GdR, dal fantasy alla fantascienza, dall'horror ai supereroi. Prima espansione di GURPS è stata GURPS CONAN, chiaramente dedicata al più famoso dei barbari e al suo turbolento mondo. All'interno del libro troviamo tutto il necessario per giocare nell'epica era Hiboriana, una più che esauriente guida ai regni che caratterizzarono quell'epoca (Aquilonia, Stygia, Zingara, Zamora...), e tutto, ma proprio tutto, sui personaggi principali delineati da Howard, Toth Ammon compreso. Quindi è stata la volta di GURPS FANTASY, un volume riguardante un intero mondo, una terra alternativa, o quantomeno un pianeta in cui elementi del fantasy più classico si sono fusi con elementi del nostro mondo, come la Chiesa, i Crociati ei Saraceni, dando vita a un'ambientazione molto accattivante e piacevole. Ultimo in termini di uscita per la collana GURPS è stato MAGIC, compendio di incantesimi e oggetti magici, riti e

PERGIOCO

La grande offerta giochi!
SCONTO DEL 20% SUI GIOCHI per MEGA DRIVE e SUPERNINTENDO

Richiedete i cataloghi gratuiti, e calcolate il vostro prezzo, detraendo il 20% dal prezzo indicato: provate già qui. Attenzione comunque, che i prezzi possono variare senza preavviso, a causa dei cambi ballerini!!!

SUPER NINTENDO

la macchina

SUPER NINTENDO + STR.FIGHTER 2	32000 COLORI,8 CAN.STEREO	329.900
SUPER NINTENDO + SUPER MARIO	32000 COLORI,8 CAN.STEREO	299.900
SUPER NINTENDO+MARIO ALL STARS	32000 COLORI,8 CAN.STEREO	369.900

accessori

TOP FIGHTER	SUPER JOYSTICK MULTIFUNZ.	239.900
CAVO STEREO AUDIO/VIDEO	CAVO SCART SUPER NINTENDO	29.900
CONTROLLER	JOYPAD SUPER NINTENDO	32.900
NINTENDO SCOPE 6	SPARA SUL VIDEO!	139.900
PRO PAD Trasparente SV-334	JOYPAD SUPER NES	39.900
SN PROGRAMMABLE	JOYPAD SUPER NINTENDO	99.900

grande offerta giochi!

SCONTO DEL 20% SUL PREZZO INDICATO

		calcolate - 20%
AERO THE ACROBAT *USA*	ARCADE PLATFORM	134.900
AEROBIZ *USA*	SIMULAZ. COMPAGNIA AEREA	175.900
ALIEN 3 *PAL*	PLATFORM COMBATTIMENTO	169.900
ALIEN 3 *USA*	PLATFORM COMBATTIMENTO	134.900
ASTERIX	ARCADE PLATFORM	159.900
B.O.B. *USA*	PLATFORM COMBATTIMENTO	124.900
BATMAN RETURNS	CATWOMAN E IL PINGUINO	149.900
BATMAN RETURNS *USA*	CATWOMAN E IL PINGUINO	134.900
BEST OF THE BEST KARATE'	SPORT KARATE'	152.900
BLAZEON *USA*	SHOOT'EM UP	123.900
BUBSY	ARCADE PLATFORM	152.900
BUBSY *USA*	ARCADE PLATFORM	132.900
CAPTAIN AMERICA Avengers *USA*	ARCADE CAPITAN AMERICA	139.900
CHUCK ROCK *USA*	PLATFORM CAVERNICOLI	139.900
CONTRA III Aliens Wars *USA*	SHOOT'EM UP	159.900
COOL SPOT *USA*	ARCADE PLATFORM	132.900
DESERT STRIKE *USA*	GUERRA DEL GOLFO	109.900
DOOMSDAY WARRIOR *USA*	BEAT'EM UP	124.900
DRAGON'S LAIR	ADVENTURE FANTASY	144.900
EARTH DEFENSE FORCE	ARCADE SHOOT'EM UP	159.900
FATAL FURY *PAL*	ARCADE COMBATTIMENTO	189.900
FATAL FURY *USA*	ARCADE COMBATTIMENTO	143.900
FINAL FIGHT 2 *USA*	BEAT'EM UP	138.900
GOAL! *USA*	SPORT CALCIO	144.900
GODS *USA*	ARCADE ADVENTURE	143.900
GOOF TROOP *USA*	PUZZLE GAME CON PIPPO	139.900
HARLEY'S HOMONGOUS *USA*	ARCADE ADVENTURE	138.900
HOME ALONE 2 *USA*	ARCADE ADVENTURE	154.900
JIMMY CONNORS PRO TENNIS	SPORT TENNIS	159.900
JIMMY CONNORS PRO TENNIS *USA*	SPORT TENNIS	126.900
JOE & MAC	PLATFORM CAVERNICOLI	159.900
JOHN MADDEN FOOTBALL '93 *USA*	SPORTIVO	124.900
KICK OFF	SPORT CALCIO	186.900
KING ARTHUR'S WORLD *USA*	BELLICO MEDIOEVALE	151.900
LEMMINGS	PLATFORM PUZZLE	179.900
LETHAL WEAPON *USA*	ARCADE PLATFORM	146.900
MARIO PAINT, MOUSE & PAD *USA*	MOUSE,PAD,UTILITY PITTURA	129.900
MECHWARRIOR	ARCADE BATTLETECH	196.900
MECHWARRIOR *USA*	ARCADE	118.900
MORTAL KOMBAT	BATTI TUTTI I CAMPIONI	169.900
NBA ALL STAR CHALLENGE *USA*	SPORT PALLACANESTRO	141.900
NCAA BASKETBALL *USA*	SPORT PALLACANESTRO	119.900
NHLPA HOCKEY '93 *USA*	SPORT HOCKEY SU GHIACCIO	129.900
NIGEL MANSELL *USA*	SPORT AUTO	132.900
OPERATION LOGIC BOMB *USA*	ARCADE ADVENTURE	141.900
OUT OF THIS WORLD *USA*	ARCADE ADVENTURE	126.900
OUTER WORLD *GIAP*	RPG GRAFICO	169.900
OUTLANDER *USA*	DUELLI AUTO POSTATOMICI	121.900
PACIFIC THEATER *USA*	SECONDA GUERRA MONDIALE	161.900
PILOTWINGS	VOLO AEREI	129.900
PLAYER MANAGER	SPORT CALCIO MANAGEMENT	161.900
PLOK *USA*	ARCADE PLATFORM	141.900
POCKY & ROCHY *USA*	ADVENTURE FANTASY	135.900
PRINCE OF PERSIA *PAL*	PLATFORM COMBATTIMENTO	179.900
PRINCE OF PERSIA *USA*	PLATFORM COMBATTIMENTO	139.900
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT *USA*	ARCADE HORROR	136.900
PUSH-OVER *USA*	ARCADE PLATFORM	123.900
RACE DRIVIN' *USA*	CORSA AUTO	154.900
RAMPART *USA*	SIMUL. BELLICO MEDIOEVALE	129.900
REDLINE F-1 RACER *USA*	SPORT AUTO	131.900
ROAD RIOT 4WD *USA*	CORSA AUTO CON MISSILI	154.900
ROAD RUNNER	VILCOYOTE E BIP-BIP	159.900
ROAD RUNNER *USA*	VILCOYOTE E BIP-BIP	129.900
ROBOCOP 3	BEAT'EM UP	159.900
ROCK & ROLL RACING *USA*	MUSICHE DI FAMOSI GRUPPI	132.900
ROCKY RODENT *USA*	ARCADE PLATFORM	132.900
SIM CITY	CREA AMMINISTRA LA CITTA'	133.900
SPIDER-MAN X-MEN	ARCADE UOMO RAGNO X-MEN	169.900
STARWING	SIMULAZIONE VOLO	159.900
STREET COMBAT *USA*	BEAT'EM UP	118.900
STREET FIGHTER II	BEAT'EM UP	189.900
STREET FIGHTER II *USA*	ARCADE BEAT'EM UP	189.900
STREET FIGHTER II TURBO *USA*	ARCADE BEAT'EM UP	169.900
STRIKER	SPORT CALCIO	159.900
SUPER BOMBERMAN MULTITAP *USA*	ARCADE	159.900
SUPER CASTLEVANIA IV	PLATFORM HORROR	159.900
SUPER CONFLICT *USA*	STRATEGIA GUERRA MOD.	145.900
SUPER DOUBLE DRAGON	BEAT'EM UP	172.900
SUPER GHOULS'N GHOSTS *USA*	ARCADE ADVENTURE	119.900
SUPER JAMES POND *USA*	ARCADE PLATFORM	123.900
SUPER MARIO KART	ARCADE SPORT GO KART	133.900
SUPER MARIO KART *USA*	ARCADE SPORT GO KART	119.900
SUPER MARIO WORLD *USA*	PLATFORM GAME	129.900
SUPER OFF ROAD *USA*	ARCADE AUTO	132.900
SUPER PROBOTECTOR	ARCADE COMBATTIMENTO	159.900
SUPER R-TYPE	SHOOT'EM UP	133.900
SUPER SOCCER	SPORT CALCIO	133.900
SUPER SOCCER *USA*	SPORT CALCIO	142.900
SUPER STAR WARS *USA*	ARCADE ADVENTURE	132.900
SUPER STRIKE EAGLE *USA*	SIMULAZIONE BELLICO VOLO	119.900
SUPER STRIKE GUNNER	SHOOT'EM UP	172.900
SUPER SWIV	SHOOT'EM UP BOMBARDA	159.900
SUPER MARIO ALL STARS *USA*	SUPER MARIO BROS,	149.900
SUPER TENNIS	SPORT TENNIS	133.900
SUPER WIDGET *USA*	ARCADE PLATFORM	132.900
SUPER WRESTLEMANIA	SPORT WRESTLING	179.900
TAZ-MANIA *USA*	ARCADE LUPO TASMANIA	132.900
THE 7th SAGA *USA*	RPG ARCADE	149.900
THE ADDAMS FAMILY	PLATFORM HORROR	159.900
THE BLUES BROTHERS *USA*	ARCADE PLATFORM	136.900
THE LOST VIKINGS *USA*	PLATFORM VIAGGI NEL TEMPO	129.900
THE MAGICAL QUEST	ARCADE ADV.TOPOLINO	182.900
THE MAGICAL QUEST *USA*	ARCADE ADV. TOPOLINO	149.900
THOMAS TANK ENGINE *USA*	ARCADE PUZZLE	134.900
TINY TOON *USA*	PLATFORM CONIGLIETTI	132.900
TOM & JERRY *USA*	ARCADE CLASSICO	139.900
TOP GEAR 2	ARCADE AUTO	119.900
TUFF E NUFF *USA*	BEAT'EM UP	144.900
UNCHARTED WATERS *USA*	RPG CAPPA E SPADA	166.900
UTOPIA *USA*	CONQUISTA I MONDI	137.900
WAYNE'S WORLD *USA*	ARCADE ADV.MUSICALE	134.900
WING COMM.Secret Mission *USA*	ARCADE STRATEGICO	132.900
WING COMMANDER *USA*	ARCADE STRATEGICO	169.900
WOLFCHILD *USA*	PLATFORM HORROR	118.900
WORLD HEROES *USA*	ARCADE COMBATTIMENTO	159.900
WORLD LEAGUE BASKETBALL	SPORT PALLACANESTRO	133.900
WWF ROYAL RUMBLE *USA*	SPORT WRESTLING	165.900
YOSHI'S COOKIE *USA*	PUZZLE GAME	112.900
ZELDA Link to the Past	ARCADE ADVENTURE	122.900
ZELDA Link to the Past *USA*	ARCADE ADVENTURE	119.900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS *USA*	SHOOT'EM UP	129.900

novità in arrivo, anch' esse in offerta

DAFFY DUCK *USA*	143.900
CLAYFIGHTER	in attesa
EYE OF THE BEHOLDER	in attesa
IL TAGLIAERBE	159.900
WINTER OLYMPICS	159.900
SUPER SFX ADAPTOR	36.900
ALADDIN	196.900
DRACULA Bram Stocker's *USA*	145.900
FIDO DIDO	in attesa
GOOF TROOP	169.900
JURASSIC PARK	192.900
KENDO RAGE *USA*	142.900
NIGEL MANSELL	152.900
SECRET OF MANA *USA*	161.900
STAR TREK NEXT GENERATION	in attesa
STREET FIGHTER II TURBO	169.900
SUPER CAESAR'S PALACE *USA*	145.900
SUPER MARIO ALL STARS	149.900
ULTIMA FALSE PROPHET	in attesa

procedure per qualunque sistema fantasy (e non), praticamente indispensabile averlo per poter offrire il dovuto supporto di magia alle campagne di Gurps Fantasy.

Grande novità è stata però l'uscita di VAMPIRI: LA MASQUERADE.

Prodotto originario della White Wolf, Vampiri tratta dei principi della notte in maniera eccellente, dando loro tutto lo spessore e la credibilità che meritano. Pregio principale del volume è l'ambientazione, l'atmosfera di totale credibilità dello scenario, che fa sì che ogni partita sia

estremamente realistica e molto piacevole.

Genesi, Natura, Storia, e particolarità dei Vampiri, caratteristiche, Clan e Tribù, usi e costumi, nonché poteri, particolarità e avversari. Questi gli elementi trattati in maniera eccezionale. Le regole, differenti da quelle di qualunque altro gioco al momento in commercio, seppur esaurienti (e adatte al gioco), non sono il pezzo forte del prodotto, ma per libera scelta. Vampiri non punta sul sistema di regole per avere successo, quanto sullo scenario di fondo: vivono tra noi, o meglio... Viviamo tra voi!

Prossimo prodotto sarà un nuovo gioco di ruolo, annunciato da un po' di tempo e finalmente in dirittura d'arrivo, un altro fantasy (ma non ce ne saranno mai abbastanza, a mio parere), incentrato sul fascino dell'esoterismo e della magia, ambientato in una pseudo Europa Medioevale, i protagonisti saranno maghi itineranti e non, e il titolo sarà ARS MAGICA. Seguiteci e presto forniremo maggiori informazioni.

NEXUS

Nuova casa editrice nel mondo del GdR, subito ha fatto vedere di che pasta è fatta, con due prodotti molto interessanti.

Il primo è stato SIMULACRI, altro sistema Universale, di stampo differente da GURPS, e più snello. Molto accessibile, e decisamente immediato, Simulacri risulta convincente, soprattutto per quei master che amano l'immediatezza in un gioco, e non vogliono avere a che fare con considerevoli pacchi di regole, per quanto possano essere dettagliate.

Secondo prodotto è stato TOON, il gioco di ruolo dei cartoni animati.

Finalmente il malefico struzzo avrà la fine che si merita.

Toon è l'ideale per divertirsi senza entrare in ambientazioni serie e impegnative, ottimo per una serata di svago, ha il pregio di avere le regole vere e proprie ridotte essenzialmente al minimo, prediligendo quindi la rapidità, lo humor e l'ilarità, qualità primarie del suo genere.

In dirittura d'arrivo è la sua prima espansione, a nome TOON COLPISCE ANCORA, il quale verrà presto recensito.

DAL NEGRO

Dalla casa dell'Imperatore Teodomiro arriva un gioco estremamente interessante: LEX ARCANA. Totalmente italiano, Lex Arcana è ambientato in un ipotetico Impero Romano che è riuscito a sopravvivere a sé stesso e ai suoi nemici esterni, creando così un corpo speciale per le ricerche sugli elementi magici e soprannaturali presenti nelle altre culture, siano esse asservite dall'Impero o ancora avversarie.

Un sistema semplice, ma esauriente, un'eccezionale ricerca storica, co una grande perizia di dettagli, Lex Arcana, è decisamente un bel gioco, consigliabile a chiunque voglia cimentarsi in qualche cosa di diverso dai soliti scenari fantasy, avendo la possibilità di giocare con una cornice tanto ricca quanto quella costituita dal passato del nostro continente.

Queste quindi le principali novità del settore nel corso di questa annata. Le case italiane, non c'è dubbio, si sono proprie date da fare, e come già accennato, il '94 si presenta come un grande anno per giocare.

Dopo questa piccola guida ragionata allo shopping natalizio (ne avrete con cui passare i pomeriggi invernali, ma anche qualcuno di quelli estivi), rilancio un'invito fatto circa un anno fa.

Saremo ben lieti di rispondere ad eventuali lettere con richieste di chiarimenti, o domande. Chiaramente sarà impossibile pubblicare materiale creato da giocatori o master (per piacere niente avventure, o regole opzionali o nuovi mostri), ma tutte le eventuali domande, consigli e suggerimenti avranno una risposta.

Indirizzate eventuali missive a

XENIA EDIZIONI - CONSOLEMANIA
ROGUE 'N' ROLE
Casella Postale 853
20101 Milano

Buone vacanze e buon divertimento

Christian Antonini

20155 Milano - Via Mac Mahon 75
Tel. Negozio (02) 39260744 (5 linee r.a.)
Fax 24 ore (02) 33000035 (2 linee r.a.)
Tel. Ordini (02) 33000036 (5 linee r.a.)

AMIGA CD 32

NUOVA CONFEZIONE CON 2 GIOCHI OMAGGIO

L. 689.000

TITOLI A32 CD

Titolo	Prezzo
JAMES POND 2	L. 68.000
ZOOL (AGA)	L. 68.000
PINBALL FANTASIES	L. 68.000
SLEEPWALKER	L. 68.000
D'GENERATION	L. 68.000
SENSIBLE SOCCER	L. 68.000
F17 CHALLENGE	L. 68.000
PROJECT X	L. 68.000
ALIEN BREED-SPECIAL ED	L. 68.000
QWAK	L. 68.000
JURASSIC PARK	L. 68.000
LEGEND OF SORASIL	L. 68.000
DEEP CALL	L. 68.000
COMPOSER QUEST	L. 68.000
SURF NINJAS	L. 68.000
ALFRED CHICKEN	L. 68.000
HUMANS 1 & 2	L. 68.000
ELITE	L. 68.000
OVERKILL AN OTHET	L. 68.000
LOTUS TURBO TRILOGY	L. 68.000
WHALES VOYAGE	L. 68.000
AMIGA CD AMERICAN FOOTBALL	L. 68.000
DEFENDER CROWN II	L. 68.000
GUINNES DISC RECORDS II	L. 68.000
GUIP	L 68.000
TOTAL CARNAGE	L. 68.000
INFERNO	L. 68.000
JAMES POND 3	L. 68.000
ZOOL II	L. 68.000
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMP.	L. 68.000
LITILL DIVILL	L. 68.000
UTOPIA 2	L. 68.000
GENESIS	L. 68.000
EXILE	L. 68.000
EUROPEAN CHAMP. FOOTBALL	L. 68.000
MICROCOSM	L. 68.000
LIBERATION	L. 68.000
CHAOS ENGINE	L. 68.000
URIDIUM II	L. 68.000
T.F.X.	TELEFONARE
BUBBLE & SQEAK	L. 68.000

3DO

3DO PANASONIC+ Gioco Crash & Burn

1.449.000

Versione PAL imminente

TITOLI 3DO

Titolo	Prezzo
INTERPLAY FOOTBALL	TELEFONARE
BIRDS LIFE	TELEFONARE
OCEAN BELOW	TELEFONARE
TWISTED	TELEFONARE
MAD DOG MCCREE	TELEFONARE
DRAGON LAIRS	TELEFONARE
PUTT-PUTT'S FUN PACK	TELEFONARE
FATTY BEARS BIRTHDAY SURPRISE	TELEFONARE
JOINS THE PARADE	TELEFONARE
COWBOY CASINO	TELEFONARE
TOTAL ECLIPSE	TELEFONARE
CPU BACH	TELEFONARE
LEMMINGS	TELEFONARE
SPACE SHUTTLE	TELEFONARE
THE ANIMALS	TELEFONARE
DRAGON TALES	TELEFONARE
JOHN MADDEN FOOTBAL	TELEFONARE
ROAD RASH	TELEFONARE
SHOCK WAVE	TELEFONARE
PGA TOUR GOLF	TELEFONARE
MICROCOSM	TELEFONARE

NEO GEO

CON 1 JOYSTICK, ALIMENTATORE E CAVO

OFFERTA SPECIALE

TITOLI NEO GEO

Titolo	Prezzo
3 GOUNT BOUT WRESTLING	L. 269.000
ART OF FIGHTING	TELEFONARE
CROSSED SWORD	L. 199.000
CYBER LIP	L. 89.000
EIGHT MAN	L. 199.000
FATAL FURY II	TELEFONARE
FATAL FURY SPECIAL	TELEFONARE
GHOST PILOT	TELEFONARE
KING OF THE MONSTER 2	L. 198.000
LEAGUE BOWLING	L. 89.000
MAGICAL LORD	L. 99.000
NINJA COMBAT	L. 139.000
RIDING HERO	L. 99.000
ROBO ARMY	L. 169.000
SAMURAI SUT DOWN	TELEFONARE
SENGOKU	L. 169.000
SENGOKU II	TELEFONARE
SOCCER BRAWL	L. 169.000
SUPER BASEBALL 2020	L. 188.000
SUPER SIDE KICKS	TELEFONARE
THE SUPER SPY	L. 129.000
TOP HUNTER	TELEFONARE
TOP PLAYER GOLF	L. 188.000
WORLD HEROES II	TELEFONARE

MEGA CD 2 SEGA

COMPLETO CON 1 GIOCO OMAGGIO

L.529.000

OLTRE 50 GIOCHI A PARTIRE DA L. 29.000

NOI NON UTILMIZZIAMO IL SERVIZIO POSTALE...
USIAMO IL CORRIERE ESPRESSO AL COSTO DEL SERVIZIO POSTALE !
PROVA IL NOSTRO STRABILIANTE "SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA"

3DO 32 bit

ATARI JAGUAR 64 bit

SuperNintendo 16 bit

MEGADRIVE 16 bit

A 32 CD 32 bit

GAME GEAR 8 bit

GAMEBOY 8 bit

NEO GEO 32 bit

 TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA.

CONSOLIAMOCI

Benvenuti alla rubrica più "affarosa" della rivista! Se avete un annuncio da pubblicare non dovete far altro che scrivere, allegando una fotocopia di un documento di identità, a: Xenia Ed. - Console Mania - Rubrica Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20100 Milano. Arrivederci...

Silvia

Vendo per **Sega Master System** la cassetta "Danan The Jungle Fighter" a L. 70.000. Telefonare allo 0547/311464 e chiedere di Diego.

Vendo **Sega Master System** con due control pad più i seguenti titoli: Bomber Raid, Chase H.Q., Altered Beast, Enduro Racer, California Games e Spy vs Spy. Il tutto a L. 200.000. Telefonare allo 045/913495 e chiedere di Vincenzo.(Ore pasti).
Scambio **Game Boy** in ottime condizioni, completo di accessori (cuffie, cavi di collegamento, trasformatore, pile), più i seguenti titoli: Tetris, Batman, Super Mario Land, Double Dragon. Il tutto in cambio di un Mega Drive o Game Gear più un gioco. Telefonare allo 0884/62464 e chiedere di Tommaso.

Vendo **Sega Mega Drive** più cinque giochi: Mercs, Wonder Boy V, Speedball II, Turtles e Streets of Rage. Telefonare allo 02/9309454 e chiedere di Mirko. Prezzo da concordare.

Vendo o scambio per **Game Gear, Game Boy** o **Sega Master System** molte cartucce. Tutte in ottimo stato. Per ulteriori informazioni telefonare allo 06/76906508 e chiedere di Massimo. Preferibilmente ore pasti.

Vendo **Sega Master System** II più due joypad e sette giochi: Sonic, Moonwalker, Sagaya, Wonder Boy II e III, Double Dragon, Ghost House più un gioco in memoria. Il tutto a L. 300.000 trattabili. Oppure a L. 250.000 le cassette in blocco. Telefonare allo 031/730714 e chiedere di Alessandro.

Sega Master System II con quattro giochi: Asterix, Shinobi, Alex Kidd, Operation Wolf. Il tutto a L. 120.000. Telefonare allo 02/89405514.

Vendo cassette per **Super Famicom** e **Super Nes**, più converter Euro-Japan. Telefonare allo 02/48006593 e chiedere di William. Annuncio valido solo per la Lombardia.

Vendo **Atari Lynx** II più trasformatore, cavo comlynx, borsa trasporto e undici giochi. Il tutto a l. 350.000. Telefonare allo 0383/59589 e chiedere di Gianni.
Vendo **Sega Mega Drive** europeo completo di due control pad, Sonic, cavo RF, alimentatore, cavo scart. Il tutto a L. 300.000. Telefonare allo 091/6394351 e chiedere di Carmelo.

Vendo **Super Nintendo** europeo, con due joypad, cavo scart, trasformatore, cavo TV e le seguenti cartucce: Super Mario World, F-Zero, Street Fighter II. Il tutto a L. 450.000. Telefonare allo 0321/777195 e chiedere di Alberto (ore pasti).

Vendo **Nintendo Nes** con dieci cartucce a l. 500.000; oppure solo i giochi a L. 39.000. Vendo inoltre per Super Nintendo la cartuccia Super Tennis a L. 95.000. Scrivere a: Alessandro Frigerio - via Desiderio 21 - 20131 Milano.

Vendo o scambio i seguenti titoli per **Super Nes** e **Super Famicom**: Street Fighter II, Prince of Persia, Super Mario Kart, Super Star Wars, Fatal Fury e molti altri. Il prezzo ancora da trattare. Telefonare allo 0967/25965 e chiedere di Alessio o Danilo.

Vendo giochi per **Mega Drive** e **Super Nes**. Telefonare allo 011/9491327 e chiedere di Mauro.

Vendo **Sega Master System** con sedici giochi, due joypad e cavi. Il tutto a L. 375.000. Vendo inoltre **Game Boy** con sette giochi e in omaggio quattro pile stilo. Questo a L. 370.000. Telefonare allo 0521/628161 e chiedere di Emanuele.

Vendo **Sega Master System** II più tre giochi: Alex Kidd, Ayrton Senna's Super Monaco G. P. II, Wonder Boy in Monster Land. La console è completa di un control pad, un control stick e tutti i cavi necessari: il tutto a L. 285.000. Telefonare allo 06/71587204 e chiedere di Angelo.

Vendo **Sega Master System** più due joypad, cavo connessione TV, alimentatore e tre giochi: Hang On, Ghostbusters, Labirynth. Il tutto a L. 120.000. Telefonare allo 02/341100 e chiedere di Marina. Ore pasti.

Vendo **Game Gear** e quattro giochi. Il tutto a L. 350.000. Vendo inoltre Arcade Power Stick e alcuni giochi a L. 25.000 l'uno. Telefonare allo 0421/679364 e chiedere di Luca.

Vendo e scambio molte cartucce per **Mega Drive**. Chiamare ore pasti allo 06/3391030 e chiedere di Tiziano o Alessandro.

Vendo **New Atari Lynx** più due giochi a L. 200.000. Vendo inoltre alcune cartucce per Mega Drive a L. 30.000 l'una. Telefonare allo 0924/49136 e chiedere di Michele.

Scambio e vendo alcuni titoli per **Super Nes** e per **Super Famicom**. Telefonare allo 0322/841871 oppure allo 0322/93500 e chiedere al primo numero di Andrea e al secondo di Giuseppe.

Vendo le seguenti cartucce per **Mega Drive**: Alisia Dragon (L.40.000), The Immortal (L. 50.000), Street of Rage II (L. 80.000). Oppure in blocco a L. 160.000. Vendo anche la cartuccia The Super Spy per Neo Geo (L. 80.000) e Mario Land II per Game Boy (L. 50.000). Telefonare allo 02/6106552 e chiedere di Alessandro. Ore pasti.

Vendo **Nes** completo di: due joypad, pistola zapper e le seguenti cartucce: Super Mario Bros, Duck Hunt, Faxanadu, Tecmo World Wrestling, Top Gun II (the second mission), Caccia a ottobre rosso, Terminator II, The Addams Family e Turtles II. Il tutto a L. 500.000 trattabili. Telefonare allo 015/94937.

Vendo le seguenti cartucce per **Sega Master System** : Black Beat, Shadow Dancer, Wonder Boy III, Casino Games, Rastan, Summer Games, Mercs, Double Dragon, Chase H.Q. a L. 50.000 l'una; Fantasy Zone, Zillian II, Global Defense, Choplifter, Great Golf, Pro Wrestling, Enduro Racer, Transbat, The Ninja a L. 30.000 l'una; Morksman Shooting, Trop Shooting, Safari Hunt e Light Phaser a L. 50.000. Vendo inoltre per Mega Drive le seguenti cartucce: Splatter House II, Cool Spot, Hellfire a L. 80.000 e Sonic a L. 60.000. Telefonare allo 0331/881902 e chiedere di Fabio oppure telefonare allo 0331/881902 e chiedere di Mario.

Vendo **Sega Mega Drive** europeo completo di due control pad, la cartuccia Sonic, cavo RF, alimentatore, cavo scart. Il tutto a L.300.000. Telefonare allo 091/6304351 e chiedere di Carmelo.

Vendo le seguenti cartucce per **Super Nintendo** (Pal): Super Ghouls'n'Ghosts e The Addams Family a L. 75.000 l'uno oppure in blocco a L. 120.000. Telefonare allo 0971/479775 e chiedere di Antonello (ore pasti).

Vendo **Sega Master System** con due giochi inclusi, tutti i cavi necessari, alimentatore, due joypad, pistola light phaser e cinque stupende cartucce: Golden Axe, Thunder Blade, After Burner, Rambo III, F16 Fighter. Il tutto a L. 300.000 trattabili. Compresi nel prezzo offro inoltre numerosi cataloghi di giochi. Telefonare allo 0532/209079 e chiedere di Luigi.

Vendo per **Mega Drive** la cartuccia Flashback a L. 80.000. Telefonare allo 0472/764472 e chiedere di Stefano (dalle ore 12:00 alle ore 15:00).

Vendo per **Nes** le seguenti cartucce: Maniac Mansion, Zelda II, New Zealand Story, Duck Tales, Cobra Triangle a L. 30.000 l'una e la cartuccia Paper Boy a L. 20.000. Scrivete a Cattaneo Debora - via Edallo 23 - 26012 Castelleone CR.

Vendo **Atari** 2.600 con due cartucce a L. 70.000. Telefonare allo 02/303262 oppure allo 02/2481980 e chiedere di Igor.

Vendo per **Sega Master System** le seguenti cartucce: Wonder Boy, Quarter, Shinobi. Telefonare, ore pasti, allo 02/66983921 e chiedere di Davide.

Vendo **Sega Game Gear** con due cartucce a L. 200.000. Telefonare allo 0833/510361 e chiedere di Davide. Annuncio valido solo per Lecce e provincia.

Vendo **Amiga 500 Plus** con espansione 512K, con monitor 1084, Mouse, joystick e molti giochi a L. 400.000. Vendo inoltre il laser modello CLD 1600 con tre dischi laser: Dragon's Lair, Space Ace, Thayer's Quest a L. 800.000, oppure tutto in blocco a L. 1.000.000. Telefonare allo 051/305039 oppure allo 0962/22046 e chiedere di Francesco (dalle ore 19:00 in poi).

CONTROL YO

Salve a tutti! Un altro mese è passato ed eccoci di nuovo all'appuntamento mensile dei trucchi. Inutile ricordarvi che se volete veder pubblicata una vostra "scoperta" non dovete far altro che spedire una lettera a: Xenia Ed. - Console mania - Rubrica Control Your Console - console X (X= tipo di console per cui funziona il trucco) - casella postale 853 - 20100 Milano. Ci vediamo su altre pagine della rivista...

Dave

GAME GEAR BUSTERS

SUPER MONACO GP2

Quelli che troverete più in basso non sono altro che tutti i codici di tutte le piste di SMGP2. Sorbiamoci insieme tutte le password:

ROUND 2: BRA-FXBD-YTWZ
ROUND 3: S.MAR. BGVY-YMLY
ROUND 4: MON-CHKT-NSJY
ROUND 5: CAN-DXJP-VPJK
ROUND 6: MEX-CQTT-UPJK
ROUND 7: FRA-GMYF-YHIR
ROUND 8: BRI-JLBX-PJVZ
ROUND 9: GER-PUVV-JEXJ
ROUND 10: HUN-QCHU-XUXU
ROUND 11: BEL-WGHB-ZTZY
ROUND 12: ITA-MOHC-YEPC
ROUND 13: POR-GLNS-YCIL
ROUND 14: SPA-FSGF-PCIO
ROUND 15: JAP-LUGC-MUPQ
ROUND 16: AUS-CDWD-FNNQ

Un grazie formato gigante a un certo anonimo (si è dimenticato di firmare) che, tra l'altro, ci chiede anche di pubblicare il suo nome (!) per suscitare l'invidia dei suoi amici...

CHAKAN

Per terminare il gioco avete bisogno delle tre spade del potere: la prima si trova nel regno di fuoco (IV) nella stanza finale. Per prenderla però dovete tornarci dopo aver ripulito il mondo sconfiggendo la maestra degli spettri. La seconda è nel regno del ghiaccio (V) all'estremità sinistra dei sotterranei in alto. Basterà infilarsi nel muro da cui discende la terza piattaforma in alto (è proprio lì). La terza è nel regno della lava (VI). Entrate nella porta centrale delle tre che si trovano nella piattaforma nel bel mezzo del mondo.

SPIDERMAN

Eccovi un rapido sistema per guadagnare punti ed energia nello schermo della centrale elettrica: non abbattete la porta con la scritta "danger" ma datele un solo pugno e allontanatevi. La ritroverete così intatta. Ripetendo l'operazione guadagnerete punti ed energia a volontà. Grazie mille a Cuzzola Marcello di Reggio Emilia...

NES BUSTERS

VIGILANTE

Nello schermo dei titoli premete su, destra, A, B per entrare nel livello delle selezioni...

SOLAR JETMAN

Esiste un livello segreto. Per potervi accedere dovete soltanto inserire il seguente codice: BKKBKKHMBHMB. Facile la vita, eh?

BATMAN

Se avete dei problemi con questo gioco questo trucco fa proprio per voi. Vi consentirà, infatti, di ottenere continue infiniti. Non dovete far altro che entrare nello schermo dei titoli e premere in successione su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra ed A e B contemporaneamente per poter continuare in eterno. Amen...

ADVENTURE ISLAND 2

Se vi interessa poter selezionare l'isola da cui iniziare la partita prestate attenzione a quanto segue: nello schermo dei titoli dovete premere destra, sinistra, destra, sinistra, A, B, A, B e il gioco è fatto!!!

GAME BOY BUSTERS

TECHMO BOWL

Ecco a voi il codice per arrivare in men che non si dica all'ultimo livello: 94BFFDAI. Are ya happy now?

SPANKY'S QUEST

Se vi interessa poter selezionare il livello da cui iniziare provate un po' ad inserire "0199" come password e poi fatemi sapere...

ADDAMS FAMILY

Per riportare l'energia ai massimi livelli non dovete far altro che premere A, B e select simultaneamente. Facile vero?

ADVENTURE ISLAND

Provate a premere in successione destra, sinistra, destra, sinistra, A, B, A, B per selezionare il livello di partenza...

BLAST MASTER BOY

Grande quantità di stage select per Game Boy questo mese! Questa volta dovete premere A+start quando si illumina la scritta continue e scegliere da dove partire...

BURAI FIGHTER DELUXE

Vi interessano 100 vite? Beh, allora dovete digitare HGDM come password...

WHO FRAMED ROGER RABBIT

Se non siete ancora riusciti ad arrivare alla fine di questo gioco dovrebbe farvi comodo questo codice, che vi catapulta immediatamente al sesto livello: RTJBWN34.

TURRICAN

Un po' difficilotto questo capolavoro della Rainbow Arts! Per finirlo senza problemi non dovete far altro che premere A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A, otterrete la tanto agognata invulnerabilità!

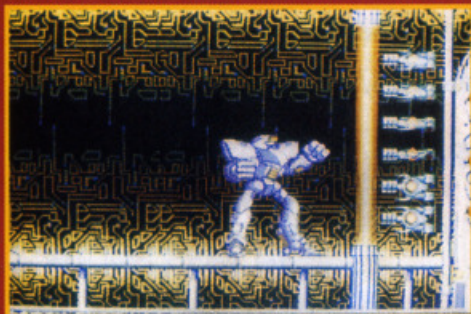
PIPE DREAM

Ancora codici per Game Boy! Grazie di cuore ad Andrea Mingaroni di Spoleto, che ha praticamente riempito tutto lo spazio NES e Game Boy di questo mese!!

LIVELLO 2: HAHA
LIVELLO 3: GRIN
LIVELLO 4: REAP
LIVELLO 5: SEED
LIVELLO 6: GROW
LIVELLO 8: YALI (hey, che fine ha fatto il livello sette?)

MEGA DRIVE BUSTERS

CYBORG JUSTICE

Che ne dite di un bel truccaccio sleale per essere sempre al massimo d'energia: per prima

cosa collassate il metallico corpo del vostro avversario con una serie di 3 dritti (B+B+B), per poi saltargli addosso con su, C, giù, C. In questo modo succhierete energia al nemico. Se poi siete dei veri sadici potete attirare il cyborg sui dischi di energia che lo paralizzano temporaneamente divertendovi poi a staccargli un braccio e poi l'intero torace (con indietro+A). Grazie a un non precisato Massimo Vetrò...

iniziate a giocare, poi premete start per mettere in pausa il gioco. Ora eseguite C, A, B. Se tutto è stato eseguito correttamente lo schermo apparirà contornato di verde e un po' rovinato (in che senso? Si rovina forse il Mega Drive? NdD). Togliendo la pausa si passa allo schermo successivo. Si può saltare l'ultimo mostro vedendo direttamente la sequenza finale!

FATAL FURY

Per poter ottenere 9 crediti al posto di 3 non dovete fare altro che premere su+ A, B, C contemporaneamente. Il trucco si può ripetere infinite volte...

ANOTHER WORLD

A detta di chi ci ha scritto, ovvero tre strani tipi di nome rispettivamente Gabo, Yaco, Paco questi dovrebbero essere utili codici per il gioco in questione. Utili a cosa proprio non lo so... Puppiamoceli insieme: EDJI, HTDC, CLLD, LDKG, XDDJ, FXLC, XLFB, BFLX, BRTD, TFBB, TXHF. Grazie mille...

ALIEN3

Accedete nello schermo delle opzioni, quindi con il secondo pad (altrimenti provate a spostare il primo in porta 2) eseguite in successione: C, su, destra, giù, sinistra, A, destra, giù. Se tutto è stato eseguito correttamente sentirete il suono di un power-up. Ora scegliete le opzioni desiderate e

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Per uccidere il primo mostro senza colpirlo dovete salire sulla corda quando sono cadute le stalattiti e quindi aggrapparvi con la frusta al piolo di sinistra. Il gioco è fatto!

CHUCK ROCK

Per uccidere l'ultimo mostro rimanete dove siete e spanciate (siamo sicuri che questo sia un trucco? NdD). Provare per credere...

TALMIT'S ADVENTURE

(Ovvero la versione europea di Marvel Land, NdD)
Ecco a voi il codice dell'ultimo livello in modo hard: Karde. Super grazie a Cattaneo Matteo...

CONTROL YOUR CONSOLE

SUPER FAMICOM BUSTERS

SIM CITY

Ecco alcune precisazioni su quanto era stato detto precedentemente sulla questione dei soldoni (999.999): 1) Abbassare solo le tasse e non i servizi di finanziamento. 2) Premere il tasto L su entrambi i joypad quasi contemporaneamente. In più ulteriori delucidazioni: negli anni seguenti si presenteranno i seguenti problemi (ma non sempre nello stesso ordine): a) tasse troppo elevate. b) crimine altissimo (60%). c) deterioramento stradale e/o ferroviario. d) scarso funzionamento vigili del fuoco. I problemi potranno essere eliminati salvando la città e spegnendo la console ogni anno. In più il territorio può venir allargato utilizzando la distruzione sulle zone costiere in cui appaiono le onde (grande risparmio di $).

SUPER GHOULS'N'GHOST

Il trucco per scegliere il livello di partenza e il sound test (per chi ancora non lo sapesse, NdD) si aziona premendo su entrambi i joypad i tasti start e L contemporaneamente sulla voce exit delle opzioni.

SUPER MARIO WORLD

Se Mario o Luigi (senza Yoshi) portano un oggetto al traguardo senza lasciarlo andare, quest'ultimo si trasformerà in fiore, fungo, piuma o vita... Mille grazie a Stefano Anselmi e mamma Gabriella di Pisa...

Tante grazie a Enrico e Fulvio...

L'ARCOBALENO

GAME GEAR

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Ariel (sirenetta)	59.000	Wimbledon Tennis	59.000
Devilish	49.000	Slider	49.000
Chakan	49.000	Solitaire Poker	49.000
G Loc	49.000	Dragon Crystal	49.000
Olympic Gold	59.000	Super Monaco GP 2	59.000
Pengo	49.000	Factory Panic	49.000
Out Run	49.000	Alien Syndrome	49.000
Home Alone	59.000	G. Foreman Boxe	49.000
Worl Class Golf	59.000	Chuck Rock	49.000
Shinoby 2	59.000	Shinoby	49.000
Marble Madness	49.000	Ninja Gaiden	49.000
Street of Rage	49.000	Woody Pop	49.000
E. Holyfield	49.000	Sonic	49.000
Super Monaco GP	49.000	Wonder Boy	49.000
Fantasy Zone	49.000	Chessmaster	49.000
Spiderman	49.000	Indiana Jones	59.000
S. Space Invaders	49.000	Joe Montana Football	59.000
Terminator	59.000	Lemmings	49.000
Super Kick Off	59.000	Tazmania	59.000
Paperboy	49.000	Prince Of Persia	59.000

MASTER SYSTEM

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Ghouls & Ghost	49.000	Lemmings	59.000
Out Run	49.000	Alien 3	49.000
G Loc	49.000	Impossible Mission	49.000
Gauntlet	49.000	Wimbledon Tennis	49.000
New Zealand Story	49.000	Asterix	69.000
Speedball	49.000	Champions of Europa	49.000
Nunja Gaiden	49.000	Street of Rage 2	59.000
California Games	49.000	Shadow Dancer	49.000
Donald Duck	59.000	Terminator	49.000
Super Kick Off	59.000	Wimbledon 2	59.000
Strider	49.000	Sonic	49.000
Strider 2	59.000	Out Run Europa	49.000
Spiderman	49.000	Super Monaco GP	49.000
Moonwalker	49.000	Golfmania	49.000
Golden Axe	49.000	World Games	49.000
Back to the future 3	49.000	Shinoby	49.000
Shangai	39.000	Rastan	49.000
Mickey Land Illusion	79.000	World Soccer	49.000
Chuck Rock	59.000	Super Space Invaders	49.000
Sonic 2	79.000	Prince of Persia	59.000

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Mickey & Donald	69.000	Dungeons & Dragons	59.000
Grand Slam Tennis	69.000	Two Crude Dudes	69.000
WWF Wrestling	69.000	Krusty Fun House	69.000
Global Gladiator	69.000	Alex Kidd	59.000
California Games	59.000	Capitan America	69.000
Battletoads	69.000	Kid Chameleon	69.000
Strider	59.000	Lotus Turbo Chal	69.000
Faery Tale	59.000	Universal Soldier	59.000
Moonwalker	59.000	Alien 3	69.000
Lemmings	69.000	Ariel (sirenetta)	69.000
Speedball 2	69.000	Rolo to the rescue	69.000
World Class Lead	69.000	King of the Monster	69.000
Chuck Rock	69.000	Super Fantasy Zone	59.000
Another World	69.000	Indiana Jones	69.000
Thunderforce 3	69.000	NHLPA Hockey '93	69.000
Flintstones	69.000	Xenon 2	69.000
Mazing Wars	69.000	Predator 2	69.000
Terminator 2	69.000	Wonder Boy 5	69.000
Batman Return	69.000	Populous 2	69.000
Revenge of shinoby	59.000	Spiderman	59.000

... e se compri due giochi il trasporto te lo regaliamo noi: BUON NATALE

Giochi originali con istruzioni in italiano - Prezzi IVA inclusa

via Cassia, 6c (Ponte Milvio) - ROMA - tel. 06/ 33.33.486

L'ALBERO DELLE BANALITA'

E' Dicembre. Come ogni anno che si rispetti, arriva il dodicesimo mese e, allo scadere del ventiquattresimo giorno, arriva la festa più importante: il Natale. Eh, già, questo fantastico 25 dicembre che, immagino, passerete tutti all'insegna del culto e della cristianità, vivendolo tutto il giorno in Chiesa e pensando solo ai bambini più sfortunati. Usufruirete di una parca mensa per mangiare, pensando che in Bosnia non c'è neppure un tocco di pane, e vi prodigherete in opere di bene all'insegna della solidarietà cantando giulivi tutto il giorno. BALLE! Ve ne starete attaccati tutto il giorno al video, pensando solo alla console o alle cartucce nuove, vi ingozzerete di panettone e vi inciuccherete con lo spumante, senza naturalmente dimenticare il tacchino e l'albero di natale con le lucine che si accendono e si spengono. Comunque, non è certo di questo che dovrei parlarvi. In fondo non abbiamo potuto fare a meno di appurare un decisivo progresso della qualità delle vostre lettere, rispetto a qualche mese fa. Segno che le nostre sgridate dei BHC scorsi abbiano colpito nel segno? Può darsi, nel frattempo, Buona Pasqua a tutti!!!

Noi Bovas

IL POLEMICO DEL MESE...

Gentile redazione di Console Mania, ho 19 anni, mi chiamo Marco e sono un felice (ovviamente) possessore di un Super Nes, un Game Boy ed un Amiga 600: vi ho scritto per dare il mio contributo alla famigerata diatriba Sega/Nintendo, basandomi però su dati oggettivi e concreti.
L'accusa sostanziale che muovo alla Sega e quella di vendere molto fumo e poco arrosto, continuando a spendere miliardi in pubblicità (in tutto il mondo) per "pompare" i propri prodotti.
1) In America, dove si può fare legalmente pubblicità comparativa, la Sega non fa altro che screditare i prodotti della concorrenza per valorizzare i propri: uno slogan studiato per il Game Gear recita: "se tu fossi daltonico ed avessi un quoziente intellettivo inferiore a 12 probabilmente non ti interesserebbe quale portatile possedere". Dunque, mi piacerebbe far sapere a qualcuno della Sega (non credo proprio che qualche "capoccione" della sopracitata ditta possa mai avere tra le mani CM... NdD) che, pur non essendo daltonico (e confidando di avere un QI superiore a 12) ho scelto, nella piena facoltà di intendere e di volere, il portatile della Nintendo. Il Motivo? Perché ritengo che una "spruzzata di colore (spesso scelto con cattivo gusto...) non sia sufficiente ad elevare i giochi del Game Gear ad un rango superiore: anzi, ho personalmente constatato che in molte cartucce del Micro Drive (come avrebbe dovuto chiamarsi in origine) (e a te chi lo ha detto? NdD) l'unica cosa degna di nota (è proprio la presenza del colore (se non il suo USO).
2) Sempre per quanto riguarda il portatile della Sega, vorrei spendere due parole sul TV Tuner: ricordate la mitica frase del Rag. Fantozzi durante il dibattito sulla "Corazzata Potemkin"? E' esattamente quello che penso di questo simpatico aggeggillo che consente di "intravedere" al massimo Rai Uno stando immobili sul tetto di un grattacielo di 120 piani (o ne basta qualcuno meno?): una presa per collegare un'antenna esterna sarebbe stata gradita...
3) La Sega si vanta del titolo di "leader of the 16 bit revolution" così come quello di "pioniere" nel settore dei portatili a colore: ma perché tutta questa fretta? La Nintendo, con calma, ha sfornato una console casalinga dalle prestazioni globalmente superiori a quelle del Mega Drive, ha prodotto un portatile dal prezzo stracciato (che può vantare una soft-teca non solo vastissima ma anche qualitativamente molto valida) e si appresta a lanciare la sua nuova console portatile che sarà non solo a colori, ma anche a 16 bit (così come riportato dalle più importanti riviste americane)!!!
4) Per quanto riguarda il Mega CD, sarei tentato di riciclare le parole del ragioniere più sfigato d'Italia (e quindi del mondo): le malelingue sostengono che si tratti solamente di un Mega Drive più veloce ed i programmi pubblicati fino ad oggi pubblicati non le hanno certo smentite... Speriamo tutti in Silpheed...
5) La cosa più deprimente è che la stampa italiana sembra aver assimilato la forma mentis della Sega: si è scritto, per quanto riguarda il CES, che la Nintendo ha lasciato con l'amaro in bocca, per il fatto di non aver presentato qualche nuovo gingillo al pari della Sega. Trascurando il fatto che condivido pienamente la decisione della Nintendo di dedicarsi sopratutto allo sviluppo del software (potendo essi già contare su di un valido hardware) nessuno sembra aver visto alcuni prodotti sviluppati per il Super Nes, come ad esempio il sistema di realtà virtuale della Victor Maxx (per il quale la Nintendo starebbe già sviluppando tre giochi!).
Si è letto che la Nintendo ha presentato solo "Mario, i giochi chippati, i titoli per Super Scope e... basta": dunque in molti sono stati contagiati dalla smaniosa ricerca del "nuovo" a tutti i costi, senza effettivamente fare troppo caso alla qualità di questo "nuovo". Mi auguro che questo atteggiamento sia stato dettato più da esigenze editoriali che non da una reale convinzione. Vorrei ricordare inoltre che la Nintendo si avvia a diventare l'industria relativamente più ricca dell'intero Giappone: non sarà forse merito di Mario, dei giochi chippati...?
Desidero infine chiarire che non ho scritto questa lettera per auto convincermi di aver speso bene i miei soldi scegliendo la Nintendo (come forse altri avranno fatto) e penso di averlo dimostrato "ancorandomi" spesso a dati oggettivi, concreti ed a notizie da voi facilmente verificabili. Il mio atteggiamento anti Sega riguarda sopratutto la politica commerciale da loro intrapresa, velatamente fondata sull'arroganza e sul disprezzo della concorrenza (mancando peraltro di rispetto agli acquirenti della medesima).
Lungi comunque da qualsiasi pregiudizio nei confronti della "grande S": ben vengano ad esempio i titoli come Sonic e Virtua Racing, il cui successo è stato universalmente decretato dall'effettiva qualità della programmazione e non da quantità "industriali" di pubblicità (più o meno corretta e più o meno educativa).
Ringraziandovi per l'attenzione, mi auguro di aver rispolverato un vecchio argomento dimostrando come esso possa costituire lo spunto per nuove e non necessariamente "faziose" riflessioni.
Cordiali saluti e, naturalmente complimenti per la rivista!

No, non è come pensate voi, questa lettera non è giunta nelle mie mani priva di firma, anzi, quest'ultima faceva bella mostra al termine della lunga missiva, ma ahimè, non sono riuscito a capire cosa c'era scritto, quindi ecco spiegato tutto. Per quel che riguarda il contenuto, ti faccio notare che raramente mi trovo d'accordo con te: questo semplicemente perché la tua analisi, arricchita di citazioni, come tu stesso affermi, resta comunque un'analisi molto superficiale. E' ovvio che chi possiede una certa console tende a denigrare le altre, è però altrettanto vero che chi non possiede le altre non può fare una comparazione costruttiva. Ti faccio un'esempio: anch'io preferisco il Game Boy a qualsiasi altra console portatile, ma posseggo

anche un Game Gear e ti posso assicurare che non è tanto brutto quanto lo dipingi. Il Game Boy è il mio preferito semplicemente perché è il più piccolo e quello in cui usare le batterie non vuol dire comprarne sei ogni giorno (a me durano anche più di due mesi!!!). Il Game Gear va utilizzato con un bel trasformatore o con delle pile ricaricabili, che però durano circa sei ore. Mi sembra puerile dire che il GG ha solo grafica "spruzzata di colori male usati", ti invito a guardare giochi del calibro di Shinobi, Sonic 2, Donald Duck e affini per vedere che ti sbagli. In più tengo a sottolineare che anche per il Super Famicom, così come per il Mega Drive, sono uscite anche delle tavanate, come Road Runner (orribile a mio parere), World Heroes (lentissimo), Power Athlete, Sonic Blastman e chi ne ha più ne metta... Almeno qui in Italia (anch'io leggo pubblicità americane, ma lì è tutto consentito...) la pubblicità di entrambi non mi è mai sembrata così pompata, anche se, a essere sincero, Sonic e Mario mi hanno tritato le scatole. Cerca di riflettere prima di parlare...

LA PROVA LAMPANTE CHE MANGIARE SPINACI FA BENE ALLA SALUTE...

Linfoghiandolari, gastroenterici nonché pneumopericardiaci Bovas, torno a rompervi le biglie (Alex ha detto nel N 16 che non avete le palle) (non badare a quello che dice, la sua è tutta invidia, NdD)(preferisco le mie, di biglie... NdAlex) con questa nuova epistola... Ma state scherzando? Mi chiedete se mangio gli spinaci? Ahò, ma voi avete fumato le ballotte! Io seguo con assiduità il programma dietetico della dottoressa Teufelplatte (altro che dottoressa Tirone, figlia di un noto lapis per stenografia e di un joint abnorme): "Nutella(r) e caviale una volta al giorno ti fanno venire le mosche intorno".
Ho visto recentemente alcuni nuovi giochi per Nes che ho intenzione di acquistare (sempre che siano compatibili con la versione yemenita della mia console), a quando una recensione completa?
Dr Mario Goes To Casablanca: un fantastico opera e fuggi ambientato nella città più trans del mondo che farà scandalizzare i più scandalizzabili.
Sim Tisi: game sulla malsanità nel quale un dottore in carriera deve costruirsi la villa al mare ricevendo tangenti.
Millurion: simulazione bellica ambientata durante la spedizione dei Mille di Giuseppe Garibaldi.
Tiripinta 2: lo spettacolare multigame che ha sconvolto i possessori della console Kamikaze della Shingo Tamai Inc.
Un appello (presente!) alla Prof:" Bellezza! (Le bugie fanno male), capisco che sei insegnante di lettere, ma non ti accorgi degli errori più banali! La parola tedesca nain (lettera di Sandra Posta, n17) si scrive "nein"! Impara il tedesco, la lingua del 2000, ignorante! (Guarda che nessuno qui aveva mai accennato al fatto che la Teotochi potesse essere intelligente... NdD). E voi, cari Bovas, come fate a dire che a dire a William Stefano Caramia che non studia (N15) quando voi non sapete la lingua di mio fratello? (Hitler Adolf, per gli amici Lattuga) (ecco un bel modo di rovinare una lettera divertente. Sarà, ma a me queste battute non hanno mai fatto ridere... NdD).
Se permettete (sì) vorrei incavolarmi un po' con quel modestone di Acido, comparso sul numero 21 con l'intento di infangare il glorioso nome di questa rivista. Hai ragione quando dici che chi possiede più di una console non potrà mai avere la media del nove... Io, per esempio, dato che possiedo ben quattro console, ho soltanto la media dell'otto (e non sono balle) (noi non ci crediamo, se la prossima volta che ci scriverai vorrai essere pubblicato dovrai allegare una fotocopia della tua ultima pagella, NdD). Poi affermi che le persone che giocano con le console non fanno sport: è vero, io non pratico nessuna attività sportiva, però frequento un corso di teatro e insegno catechismo (forse dalle mie brusche parole non si direbbe, ma è la verità). Ah, dimenticavo, tu hai solo una ragazza, io talvolta ne ho neanche due (spesso più grandi di me di 2 o 3 anni)(e di gomma... NdAlex).
Cari Bovas, vi assicuro che in questa critica sono stato serissimo e che ho detto solo fatti reali, pertanto non consideratemi il solito sbruffone di quartiere.
And Now, do you want any questions? (Certamente).
NB: se non rispondete seriamente vengo in reda, strappo tutti i peli ad Alex (gli faccio un piacere) e ve li caccio in gola.
1) Se lord SNK è Dave, Captain Sega è forse Paolo?
2) E chi è Captain Hollywood?
3) Vi piace 3Sat?
4) Perché Alex non si fa mai i fatti propri? (Perché ci sono un sacco di persone che scrivono lettere alla rivista per raccontarmi i loro... NdAlex)
5) Mario e Luigi hanno il padrino?

Anonimo

Caro Anonimo, ho sperato fino alla fine di trovare il tuo nome da qualche parte, ma la mia ricerca è risultata vana. Si vede comunque (anche se non lo vuoi ammettere) che gli spinaci ti hanno fatto bene... Ecco le tue risposte:
1) Elementare, elementare...
2) E chi lo sa?
3) Fatti i fatti tuoi!
4) Perché noi esistiamo? Cosa ci facciamo qui? Perché il sole è rotondo? Perché la luna è rotonda? Perché l'acqua è bagnata?
5) Sì, Vito Corleone...
Stammi bene...

ALLEORI, ALLEORI, ALLEORI!!!

Miticissima redazione di Console Mania, sono un ragazzo di 15 anni che vi scrive sin dal mitico (si fa per dire, poiché il numero uno di mitico aveva giusto la copertina) n°1. Vi scrivo per dire la mia sulla questione del Sig. Alleori e per farvi qualche critica. Per quanto riguarda il nostro amico psicologo le mie considerazioni al riguardo sono le seguenti: una rivista di video giochi, auto, moto, moda, ecc. non deve spingere colui che la legge a comprare il prodotto in quella analizzato, deve solamente dare un'idea del prodotto. Ora, io penso che tu, Sig. Alleori, queste considerazioni le abbia già analizzate ma accusi Console Mania di costringere il lettore a comprare alcuni videogiochi incitandolo con frasi del tipo: "Andate a rapinare il vostro rivenditore di Neo Geo, Super Famicom, Megadrive, ecc.". Io però ritengo che queste frasi siano solo delle frasi che esaltano quanto un videogioco sia piaciuto o meno ad un redattore e non un'incitazione concreta a comprarlo. Poi scarichi tutta la colpa dell'alienazione causata (secondo te) dai videogiochi sulla rivista. Ma come riesci a fare certe insinuazioni? Se proprio devi accusare qualcuno accusa le marche produttrici di videogiochi, del resto sono loro che creano queste macchine di morte (videogiochi=solitudine=droga=morte) e le mettono in commercio. Invece tu te la prendi con i redattori di una rivista, la quale non verrà mai comprata da un bambino che ha meno di 10-11 anni poiché quella è l'età in cui qualcuno si affeziona a una cosa (sto parlando di cose e non di persone) e se ha una passione la vuole coltivare. Può succedere con qualunque hobby, il ciclismo, la pittura, l'unica cosa è che a quella età si comincia anche a comprendere un'altra parte della vita e cioè l'importanza del denaro. Voglio dire che a 11 anni se si leggono le frasi di cui sopra non si corre armati con il portafoglio di papà a comprare tutti i videogiochi poiché la prima cosa che un genitore spiega al proprio figlio è l'importanza del denaro nel mondo moderno. Riguardo alla solitudine da videogioco è vero che esiste (ci sono passato anch'io) ma non è assolutamente creata da una rivista (quando io compravo il mio primo computer a 6 anni non sapevo neanche cosa fosse e mio padre me lo comprò come un giocattolo senza leggere nessuna rivista) e inoltre la cosiddetta mancanza di amici non esiste poiché quando uno compra qualcosa deve averla per forza vista o sentita nominare da qualche altra parte e nella maggior parte dei casi riguardanti un giocattolo, l'altra parte dove l'ha già vista è la casa di un suo amico. Questo fa sì che le due persone (bambini) siano legati da una più profonda amicizia che difficilmente si romperà quindi un amico rimarrà sempre accanto anche al videogiocatore più accanito (a meno che la sfortuna non si abbatta sotto forma di un trasloco o di una [cominciate a toccarvi] sparizione improvvisa dell'amico in questione).
E' vero comunque che la console possa essere acquistata vedendone la pubblicità ma è difficile che un bambino si affezioni sino alla idolatria di qualcosa che nessuno dei suoi compagni (di scuola o non) condivide. Ah ora penso di aver finito comunque voglio dare un consiglio a quelli che sono nella situazione descritta dal Sig. Alleori:
Passo1, spegnere la console e togliere la spina;
Passo2, andare in un luogo in cui si possono incontrare ragazzi/e della propria età;
Passo3, superare la propria timidezza e attaccare discorso con qualcuno.
Spero che con questi consigli molti ragazzi riescano a trovare amici (magari con il loro stesso hobby) comunque se non ci sono riusciti c'è sempre la scuola fonte inesauribile di amici (ricordate che non c'è solo la vostra classe o il vostro banco)
Passiamo ora ai complimenti (meritati) e alle critiche. Io penso che siate i migliori nel vostro campo ma c'è una cosa che davvero non sopporto: perché non rispondete a tutte le domande dei lettori e a volte scrivete prima della lettera:" l'uomo più beota del mondo" CAMBIATE.

Simone "SAM" Trimarchi
Via San. Andrea, 6.
20052 Monza (MI)

P.S. Mi fareste una classifica tra questi giochi: Fatal Fury II, Street Fighter II Turbo Edition (SF) World Heroes II, Art of Fighting, e Samurai Shodown.

Sinceramente credevo che ormai il problema fosse stato risolto, ma evidentemente mi sbagliavo. Tutto sommato quello che dice il nostro Sam non è poi così sbagliato, non siamo di certo noi a progettare Mega Drive o Super Famicom, penso comunque che tu ti sia dimenticato una cosa fondamentale: dimmi che mi sbaglio e che nell'esempio da te citato (i due amici legati dall'hobby in comune) non bisogna riconoscere la tua personale esperienza e poi ne riparliamo. Non possiamo fare di tutta l'erba un fascio, c'è chi trova nuovi amici e chi li perde, o, magari, chi non ne ha mai trovati. E' ormai una vita che ripeto sempre le stesse cose, ma, evidentemente non vi sono ancora entrate nella zucca: non c'entra avere amici o meno che amino il

BOVAS'HARDCAFE'

computer, se ci fossero due amici per la pelle che passassero 10 ore al giorno davanti al computer non sarebbero altro che due emarginati, due solitari al posto di uno solo. Penso che nella vita sia lecito passare il proprio tempo libero come più si desidera, bisogna comunque tener presente che l'esagerazione non va bene in nessuna cosa (e per favore non fatemelo ripetere più). E' giusto condividere un hobby, è sbagliato condividere solo quello... Ah, quasi mi dimenticavo. Ecco la mia personale classifica: Street Fighter 2 Hyper Fighting, Samurai Shodown, World Heroes II. Risparmiamoci pure Art of Fighting, su cui ho già più volte espresso il mio parere...

LA DUCATI VA PIU' VELOCE DEL SUPER FAMICOM...

Spettabile redazione di "In Moto", sono un felice possessore di una Ducati 900 Superlight, e vi scrivo perché ho un problema tecnico che mi affligge: recentemente ho fatto un incidente con la mia moto.
Stavo infatti viaggiando in Via della Spiga alla tranquilla velocità di 215 Km/h, quando, da un negozio, mi sbuca fuori un bambinetto che si mette in mezzo alla strada. Per evitare il fanciullo mi esibii in una fantastica "piega", purtroppo la ruota posteriore andò a finire su una cacca di cane, persi il controllo del mezzo, andando a sbattere violentemente contro un muro.
Ora ho risentito di tale incidente, ma sorprendentemente la moto ha subito qualche irrilevante danno che ora vi elenco: telaio incrinato, carena distrutta, motore schiacciato, forcelle piegate eccetera.
La domanda è: come mai la moto non parte più? Sarà qualche problema alla carburazione?

Cordiali saluti

Goku

P.S. Che moto preferisci Dave? Che moto preferisci Paolone?

Caro Goku, qui in redazione ci siamo tutti stupiti del fatto che la tua moto non parta più. E' una cosa estremamente irrazionale... Escluderei comunque che si tratti della carburazione... Ah, ecco ci sono: penso che la tua moto sia solo un po' offesa per il semplice fatto che non hai investito il bambinetto pacioccoso, ti suggerisco quindi di andarlo a cercare e di eliminarlo davanti al Ducati. Vedrai che la tua moto ti perdonerà e farà finta che non sia successo niente...

CONSOLEMANIA CRESCE SEMPRE DI PIU'

Cari Bovas, chi vi scrive è una ragazzo di 14 anni che vi segue dal nr12. Ieri, andando dal mio giornalaio di fiducia per comprare Nathan Never, ho visto che era già arrivato il numero 22 di CM. Solo la copertina, che anticipava grandi novità, mi fece andare su di giri. Così comprai la rivista e notai dei fattori che sui numeri precedenti non c'erano (chi, Fattori? No, guarda che c'è già da un po' di tempo... Scherzavo NdP), ed è inutile che stia qui a elencarli. Ma ciò che mi colpì di più fu l'introduzione del BHC: fui molto contento di leggere finalmente qualcosa di serio. Con quelle parole, oltre a dare uno schiaffo morale a tutte quelle persone che vi hanno considerato solo delle macchine e non degli esseri umani, avete anche riconosciuto i vostri precedenti errori (ed essere in grado di fare una cosa del genere denota un grande carattere). Per festeggiare, quindi, il cambiamento della rivista (mutata appunto non solo esteticamente), proporrei una sorta di trattamento diplomatico: come è giusto che voi abbiate cambiato punto di vista in vari campi, così è necessario che noi lettori, adeguandoci, la smettiamo di dire cretinate e/o fare battaglie solo perché esaltiamo all'ennesima potenza la nostra console. L'atto dell'equipe di CM deve servire da esempio per unirci, non dividerci. Saluti a tutti.

Antonio Ferraro

PS: continuate così che andate forte.

Cosa devo aggiungere? Direi niente, Antonio ha centrato in pieno gli obiettivi che noi Bovas ci siamo preposti dando un tono un po' più serio al "nostro" BHC. Infatti non si è trattato di un repentino "dietro front" rispetto a quelle che erano state le scelte del passato. Il problema era uno solo e si chiamava "degenerazione". Il fatto è che, quando avevamo preso in mano la posta la prima volta (era il numero 5), ci eravamo preposti di mettere in piedi una rubrica spiritosa ma non demenziale, dedicata al mondo dei videogiochi sì, ma che desse maggior spazio al lettore in sé piuttosto che alla sua passione. E invece mano mano che il tempo passava, a cosa ci siamo trovati di fronte? Centinaia di lettere tutte uguali, contenenti tutte le stesse battute, fotocopie malriuscite dell'umorismo demenziale dilagante un po' ovunque. Per un po' è stato bello stare al gioco, ma quando hanno iniziato ad arrivare in redazione le prime lettere "sui generis", tipo quelle di Sasha e di MP, ci siamo accorti che forse il BHC tendeva a scoraggiare chi veramente aveva qualcosa di serio da dire. Qualche lettore ce lo aveva fatto notare, anche senza mezzi termini e qualche volta esagerando. Come si suol dire, la verità sta nel mezzo, ed è proprio su quel "mezzo" che, pensandoci bene, avevamo progettato il BHC. Da qui l'esigenza di dare una raddrizzata al cammino di questa Posta, che non pretende neppure di essere SERIA. Pretende, questo sì, che chi vuole fare lo spiritoso lo faccia con intelligenza, proponendoci del materiale che davvero faccia ridere e non le solite vaccate che possono aspirare al massimo alla compassione altrui. E' stato un po' come ripartire da zero, abbiamo corso il pericolo di non essere compresi a di metterci in cattiva luce davanti a molti lettori, ma riteniamo di aver fatto bene: in fondo abbiamo portato avanti parecchie battaglie (come i commenti aggiuntivi e la longevità), ed ora che Consolemania ha raggiunto la ragguardevole quota delle 164 (centosessantaquattro, una cifra davvero impensabile fino a sei mesi fa)(e vedi ora... NdAlex) pagine, che è migliorata sia nel look sia nei contenuti, non potevamo

SIRIUS ITALIA

Vendita al pubblico e per corrispondenza

CONSOLE	
Supernintendo	L. 245.000
Megadrive II	L. 220.000
Game Gear	L. 235.000
Game Boy	L. 99.000
Neo Geo	L. 550.000
3DO	L. telef.

Merce in pronta consegna
Prezzi I.V.A. inclusa
Tutti gli accessori disponibili

Per i Vs. ordini:

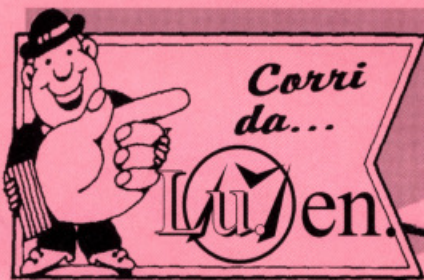
TEL. 0572 911402

FAX 0572 911411

Novità Supernes
Actraiser II
Final Set
Mortal Kombat
Sengoku Densho
Mario & Wario
Rock'n' Roll Racing
Secret of Mana
Clay Fighter
Tmnt Tournament Fighter
Aladin
Art of Fighting
Legend
Suzuka 8 hours
Bugs Bunny Rabbit Rampage
Joe & Mac III
Duffy Duck
Flashback
Turn & Burn

Novità Megadrive
Aladin
Jungle Book
EA Soccer
Lethal Enforcers MCD
TMNT Tournament Fighter
Rocket Knight Adventures
Dragon's Lair MCD
Street Fighter C. E.
Aero The Acrobat
Mazin-Saga
Mortal Kombat
F1-Domark
Shining Force II
Rolling Thunder III
Fantasy Star IV
Virtual Racing
Robocop Vs Terminator MCD
Castlevania New Generation

Via 1° Maggio N. 283/a - 51010 MASSA E COZZILE (PT) - Tel. 0572 911402 - Fax 0572 911411

Corri da... LU.MEN.

Sconto del 15%
Per l'acquisto di 2 giochi
PC - AMIGA - SUPERNINTENDO - MEGA DRIVE - GAME BOY

GRANDISSIMA OFFERTA A TUTTI I LETTORI

Presentandoti con la rivista e acquistando una cartuccia hai diritto alla
GAME - CARD
che permette di provare i tuoi giochi preferiti in anteprima e di ottenere sconti incredibili.

LU.MEN. S.r.l. Via Santa Monica, 3 (Angolo Viale Suzzani) 20162 Milano
Tel. 66100878 - Fax 66100879

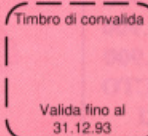
Cognome ____ Nome ____
Via/piazza ____ n. ____
CAP ____ Città ____

Timbro di convalida
Valida fino al 31.12.93

GAME - CARD

Consolle

SUPER NINTENDO PAL	275.000
MEGA DRIVE GENESIS	249.000

Disponibile ogni tipo di accessorio e Joystick !!!

COMMODORE

AMIGA 600 + Joy + Giochi	499.000
AMIGA CD 32	720.000
AMIGA 1200 + Joy	750.000
Monitor colore 1084 S	399.000

I marchi citati sono di proprietà dei rispettivi produttori

Tutti i prezzi sono IVA inclusa e sono validi fino ad esaurimento scorte

LU.MEN. S.r.l. Via Santa Monica, 3 (Angolo Viale Suzzani) 20162 Milano - Tel. 66100878 - Fax 66100879

TRIBUNALE DI BOLOGNA

Nel procedimento cautelare ex art. 700 c.p.c., R.G. n. 8365/93, promosso da COMPUTER ONE di Umberto Bettini & C. Snc contro LEADER DISTRIBUZIONE s.r.l., il Giudice Designato, Dott. Massimo Ferro, in data 22 luglio 1993, ha emesso la seguente ordinanza:

" il G.D.

dato atto ordina a Leader Distribuzione srl l'inibizione alla diffusione e circolarizzazione presso il pubblico dei rivenditori e dei fornitori di comunicai, identici a quelli menzionati nel ricorso o dal contenuto similare, comunque indicanti la pretesa illegittimità dell'importazione parallela così come enunciata nel "parere pro-veritate" dello studio legale Milani-Lenti-Caserio di Milano allegato agli atti di causa; ordina altresì la pubblicazione, per estratto ed una volta nelle riviste Console-Mania (Editore Xenia), CVG (Editore Jackson), Game Power (Editore Studio Vit), della presente ordinanza a cura del ricorrente ed a spese di Leader Distribuzione srl essendo stati ravvisati gli estremi di atti di concorrenza sleale nella diffusione pubblicitaria e commerciale per le modalità ed i referenti impiegati da Leader Distribuzione srl trattandosi di notizie parzialmente non vere; "

certo permetterci di portare avanti un posta che deludesse le aspettative (continuate così e salverete il mondo intero... NdAlex). Fateci sapere cosa pensate in proposito.

BUONANOTTE (for ever)

Se siete tristi perché la mamma non vi dà più la buona notte, non preoccupatevi, ci sono qua io: chiudete gli occhi, e pensate che potrebbe essere l'ultima cosa che fate... No, non vi preoccupate, Bovas, non sono un altro esaltato (anche se gli esaltati mi sono sempre stati simpatici), che vuole farsi notare scrivendo tavanate galattiche, sono solo un ragazzo che si sente solo, anzi, che E' solo! Mi rifaccio alla lettera di Manila del nr 22, ma non sono innamorato né di Brandon né di Alex (volevo ben dire! NdP), voglio soltanto esprimere i miei sentimenti, dire la mia. Ho letto quella lettera la prima volta, e mi sono venuti i lacrimoni: mi sembrava di leggere la mia vita. Vorrei tanto comunicarle ciò che provo per lei e per tutti coloro che sono soli. Anch'io non ho amici, non conosco nessuno nel mio paese ed anch'io ho perso il mio amico del cuore, colui che pensavo mi sarebbe rimasto vicino per tutta la vita mi ha dimenticato (ha traslocato. Cose che capitano. NdP), nemmeno una telefonata in tre mesi. So quello che si prova ad andare in giro per la città da soli, senza nessuno con cui parlare, con cui scherzare, cosa vuole dire essere timidi, avere paura di esprimere i propri sentimenti, le proprie idee, avere paura di essere rifiutati. Concordo con ciò che hanno detto gli illustrissimi Bovas e cioè sul fatto di attaccare discorso in sala giochi ecc ecc, ma forse voi non conoscete la timidezza o parlate senza riflettere (meglio uno specchio: riflette senza parlare. NdP). Quando io vado in sala giochi, al massimo trovo gente che ti guarda come dire "no rroppe se no te spacco" e nella maggior parte dei casi è davvero così. Gli unici con cui sono riuscito a parlare sono il gestore della sala (che ripete come un pappagallo il numero di gettoni richiesto) e qualche bambinetto che vuole giocare con te. Io sono un ragazzo di sedici anni, so scrivere e disegnare abbastanza bene e inghiotto qualunque cosa "made in Japan". Come vedi, Manila, c'è qualcuno come te, coi tuoi stessi problemi (un po' più gravucci, dà retta a me... Segue dichiarazione d'amore, direttamente girata all'interessata. NdP)...

Cyrano de Bergerac (senza fraintendere) ovvero Adamo Cameli

Caro Adamo, cosa posso dirti? E' sempre un casino rispondere a lettere come questa. Non sai mai che parole dire per non offendere nessuno, se mettere la risposta in tono grave o scherzoso. Come posso sapere quello che può ferire una persona timida? Vorrà dire che ti risponderò con le prime cose che mi passano per la testa. Tanto per cominciare, è ora di finirla: la timidezza è uno scudo che non si vorrebbe mai portarsi dietro, ma che offre sempre un comodo riparo contro tutto ciò che sembra "alieno", fuori, cioè, dalla propria sfera personale. A sedici anni dovresti aver già passato la crisi adolescenziale, o comunque dovresti già avere delle idee tue che DEVI dire in giro. Nella lettera fai riferimento proprio ad esse: "avere paura a dire le proprie idee, paura che vengano rifiutate". Embè? Siamo in una democrazia, sai? Coraggio, se gli altri non la pensano come te non devi certo farne una tragedia. Qualcuno che condivide i tuoi punti di vista deve esserci per forza! Basta cercarlo. E qui viene la difficoltà maggiore. Il tuo animo è particolarmente sensibile, intravede negli altri solo l'ostilità, interpreta in essa solo il secco rifiuto a qualunque tipo di discorso che vada oltre il "Ciao, come stai?". Non è così, la gente spesso ha in mente solo i cavoli suoi, non può capire i problemi altrui se nessuno glieli espone. E poi morto un papa se ne fa un altro, il tuo amico del cuore ti ha abbandonato? Ne troverai certamente un altro: gli amici (e le ragazze) non si cercano, si trovano e basta, quando capita, senza preavviso! Ma se sei solo devi assolutamente aprirti un po'. Fai così, spegni la console, e proponiti di riaccenderla solo quando avrai trovato qualcuno con cui giocare in doppio. E giocando si parla, ci si conosce, si esce, si allarga la cerchia delle conoscenze... Si cresce, questo in barba all'Alleori e a tutti quelli che propongono il videogioco come via più veloce all'isolamento. Dimostriamo al mondo che non è così.
PS: Manila aveva messo il suo indirizzo. Perché hai scritto a noi? Su, avanti, piglia carta & penna, e datti da fare!

MICROPOSTA

Questo mese la microposta è davvero "micro", infatti abbiamo preferito rispondere a più lettere per intero e dedicare meno spazio (stavolta) alle risposte veloci, un po' perché il materiale su cui lavorare era abbastanza scarso, un po' perché ci girava così e buona notte. In ogni caso, bando alle ciance e cominciamo con il disegno sulla busta di Cristian "Queen" Duranti: davvero bello. Ottimo anche il lottatore che ci "spiezza" se non ti pubblichiamo, spero che il tuo inserimento

BOVAS' HARD CAFE'

nella microposta da parte nostra sia sufficiente a scampare il pericolo. In ogni caso, nella sua missiva il buon Cristian se la prende con Fido Bido per aver storpiato il nome del grande Freddie Mercury, vabbè, un po' poco per ambire alla mega-pubblicazione totale, no? Uh, ma cosa leggo, qui? Hai scommesso tutta la tua collezione di CM che saresti stato pubblicato? Bene bene bene, ora cancello tutto, così la perderai e sarai costretto a comprarti tutti gli arretrati, he he he... Davide Rimondi se la prende con noi per le scherzone di Lord & Capitano, invece di prendertela con noi, che ne diresti di rivedere un po' il tuo senso critico? Manila Manzo, dopo essere piombata in redazione verso la fine di settembre, ci ha spedito le sue intrinseche considerazioni su ciascuno dei redattori. Non le pubblico per bontà divina, anche perché hanno già destato pareri piuttosto contrastanti all'interno della redazione. Poi fanno tutti a gara per chi è il più figo (tanto sono io) e Dave si mette a fare altri sondaggi... "Aveva un cuore d'oro, ma come orecchino non era un gran che", è la massima rippata di Franco Papeschi, che loda l'inserimento della longevità e ci esorta a cambiare un po' grafica una volta ogni tanto. No, guarda, non ci sembra il caso di stravolgere ogni dieci giorni un impianto grafico che si è rivelato vincente, simpatico e -soprattutto- molto gradito dai lettori: non finiremo mai di lodare Gandolfi per questo... Michele de Michilo ci espone il problema dei negozianti poco ferrati in materia e ci fa notare come il parere del negoziante possa incidere molto nelle scelte dell'acquirente. Se il consiglio è sbagliato, infatti, l'acquirente è gabbato. Guarda, devo essere sincero, anche io ho spesso avuto a che fare con degli emeriti imbecilli che cercavano di convincermi a fare acquisti sbagliati, ma la cosa si è sempre ritorta contro di loro: non solo me ne andavo senza comprare nulla, ma nemmeno ci rimettevo piede, e a tutti coloro che mi chiedevano un parere su QUEL negozio non ho mai mancato di sconsigliarlo. Comunque il mondo è pieno di rivenditori onesti e ferrati, il consiglio che ti posso dare è di chiamare sempre per telefono i nostri inserzionisti prima di fare acquisti, e poi giudicare tu la professionalità con cui ti hanno risposto. Io faccio sempre così. Bene, come promesso la microposta sarebbe stata breve, lasciamo ora spazio alla mitica Teotochi e al suo lapis rosso e blu.

L'ANGOLO DELLA PROF

Il Natale si avvicina e la prof non ha voluto infierire più di tanto, infatti sta già meditando sui compiti da infliggervi per le vacanze. Noi però siamo stati più buoni e l'abbiamo convinta a limitarsi agli usuali errori. In fondo a passare le vacanze in ospedale, dopo esservi rotti una gamba sugli sci, ci pensate già voi senza il nostro aiuto...

1) E' possibile per un futuro prossimo avere recensioni per i nuovi occhiali della realtà virtuale per MD? (Non manca qualcosa, che so, qualche virgola? O una migliore esposizione della frase? NdProf)
2) Esiste un'adattatore per usare il Game Boy su TV color? (No, e neppure uno per usare l'apostrofo con i nomi maschili NdProf)
3) ...Per poter passare a una console tipo Segamegadrive...
4) Quand'è che vedremo capolavori come Strike Commander su console?
5) Uscirà SF II per Game Boy (Visto che sono, hanno osato, riusciti a fare la versione per il C64!!)? (No, ma uscirà una cartuccia per GB che spiega l'uso, e soprattutto la collocazione, delle incidentali NdProf)
6) Chissà se esce un lettore CD anche per il Game Boy!?
7) Cari Bovas dovete sapere che posseggo (un ms, md, sn, gg, linx.) non è vero però è vero che possiedo un ms2 è ho molti bei giochi...
8) ... efferrati... (cos'è, un neologismo dato dalla fusione di ferrati ed efferati? NdAlex)

PARASOL STARS
NINTENDO

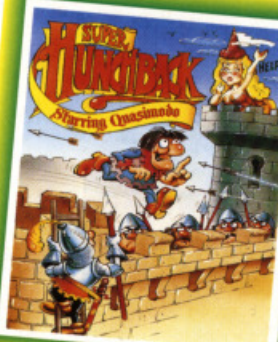
RAINBOW ISLANDS
NINTENDO

ROBOCOP 2
NINTENDO

SUPER TURRICAN
NINTENDO

THE NEW ZEALAND STORY
NINTENDO - MASTER SYSTEM

BATTLE OF OLYMPUS
GAME BOY

SNEAKY SNAKES
GAME BOY

SUPER HUNCHBACK
GAME BOY

BACK TO FUTURE III
MASTER SYSTEM

KRUSTY'S FUN HOUSE
MASTER SYSTEM

POPULOUS
MASTER SYSTEM

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

A. POLI